teljes játék: **REBELS** PRISON ESCAPE

PC GURU

A szenvedélyes játékosok magazinja

2005. No. 03

Dupla DVD!
6 demo + 25 video

Nyerj álom-PC-t!

83. oldal

THE GODFATHER

A Grand Theft Autónak befellegzett

STAR WARS EMPIRE AT WAR

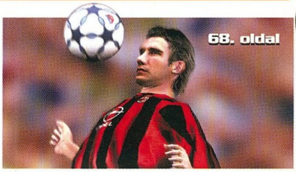
Az év legjobb Star Wars RTS-e a C&C alkotóitól

SPLINTER CELL 3

Minden ami multi: Battlefield 2, FEAR...

52. oldal

Freedom Force 2
teszt



68. oldal

Championship League
teszt

100. oldal

Sony PSP
teszt

ára: 1796 Ft

előfizetéssel csak: 1347 Ft

DVD tartalom: JÁTÉKDEMÓK: Act of War Darwinia Nascar SimRacing Tribes: Vengeance UEFA Champions league 2004-2005 Wildfire ANIMÁCIÓK: Splinter Cell: Chaos Theory videónaplók (magyar felirattal) Splinter Cell: Chaos Theory trailer (magyar felirattal) Brothers in Arms így készül videók (magyar felirattal) Area 51 (5 db) Blitzkrieg 2 Battlefield 2 Close Combat: First to Fight (3 db) Constantine Nascar SimRacing

BDF ●●●●
Beiersdorf
NIVEA
deodorant
AQUA
COOL
ÚJ
24h
FOR MEN
NIVEA DEO AQUA COOL
JÉGHIDEG FELFRISSÜLÉS
GYENGÉD ÁPOLÁS
ÚJ: NIVEA DEO AQUA COOL
Érezd bőrödön a hideg leheletét!
Élvezd a gyengéd ápolás hosszan tartó frissességét!
HATÉKONYSÁG ÉS ÁPOLÁS EGÉSZ NAPON ÁT
www.NIVEA.hu/deodorant
NIVEA
deodorant

Sziasztok!

E havi számunk is rendhagyó módon készült... pontosabban nemigen akart készülni, aminek két oka is volt. Egyrészt végre kipróbálhattuk a Sony legújabb kézikonzolját, a PSP-t, aminek láttán hetekig földbegyökerezett lábbal és leesett állal próbáltunk magunkhoz térni (bővebben lásd a hardver rovat cikkét). Másrészt szerkesztőségünkön is úrrá lett a World of Warcraft láz, így az újság helyett a csapat nagy része hőn szeretett karakterével foglalkozott – szóval, ha netalántán március 18-án hiába keresed a következő PC Gurut a kedvenc újságárusodnál, annak nem mi, hanem mindenféle taurenek, orkok, élőholt mágusok, sámánok, gnóm-irtó keresztes hadjáratok, és egyéb fontos dolgok állnak a hátterében...

A decemberi játékdömping után idén aránylag korán beütött az uborkaszezon, így tesztelésre érdemes játékkal sajnos alig találkoztunk (bár azért a Freedom Force vs Third Reich és az UEFA Champions League tesztpéldányai csak beestek pár héttel a megjelenésük előtt...). Ezt ellensúlyozva – ahogy már megszokhattok – rengeteg exkluzív bemutatóval, és bétateszttel kedveskedtünk Nektek. Ezek közül mindenképpen kiemelkedik az EA gondozásában idén év végén megjelenő, Grand Theft Auto-gyilkosnak kikiáltott Godfather című játék bemutatója. A játékról készített exkluzív írásunkban lerántjuk a leplet az év egyik sikerjátékáról, ami a képek tanulsága szerint új grafikai mércét állít fel a GTA-klónok sorában.

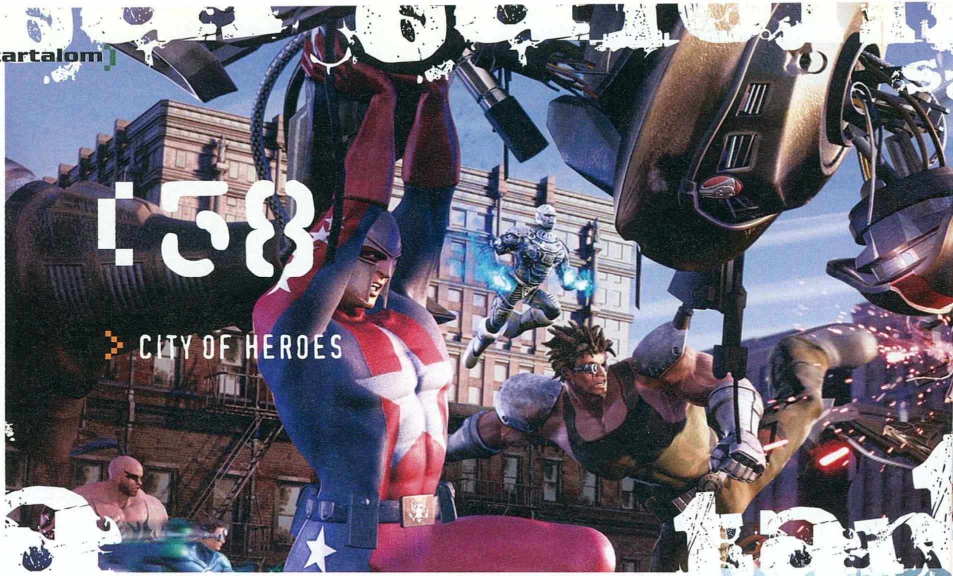
A Keresztapa mellett igyekeztünk minden információt megtudni az egykori Westwood-fejlesztőkből verbuválódott Petroglyph stúdió (ők készítették a Command and Conquer Generalst, a Red Alert 2-t, és a Battle for Middle-Earth-ben is benne volt a kezük) bemutatkozó játékáról. Az Empire at War az első, igazán jónak ígérkező valós idejű stratégia, ami a Star Wars világában játszódik. Emellett még kanyarítottunk egy vidám összefoglalót az idén megjelenő és általatok legjobban kedvelt FPS-ek többszereplős játékmódjairól. Némi üröm az örömben, hogy múlt hónapban beígért STALKER-beszámolónkat a játék újabb halasztása miatt a fejlesztő határozatlan időre elnapolta, ám ígéretet tettek arra, hogy Magyarországon először a PC Guru közölhet majd tesztet a várva várt játékról.

Más. A decemberi számunkban meghirdetett Pirates! nyereményjátékunkra beérkezett több száz helyes válasz közül kisorsoltuk azt a szerencsés hármat, akik hamarosan magukénak mondhatják Sid Meier mesterművét. Ezúton szeretnénk gratulálni Kovács Péter ostorosi, Dombai Dénes tápiószelei és Halász Mónika mucsonyi olvasónknak – az eredeti Pirates! játékokat postán juttatjuk el nekik.

Sasa

A GURU LEGYEN VELETEK!

A következő PC Guru március 18-án jelenik meg!



05 AKTUÁLIS
05 Szinfalak mögött 06 Teljes játék: Rebels 08 DVD melléklet

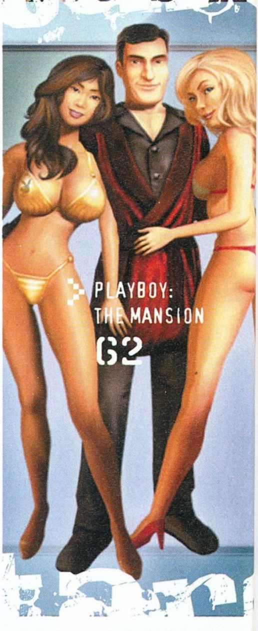
22 BEMUTATÓK
22 StarWars: Empire at War 28 The Godfather 32 Act of War 36 Stronghold 2 38 LEGO StarWars 40 Online jövőkép

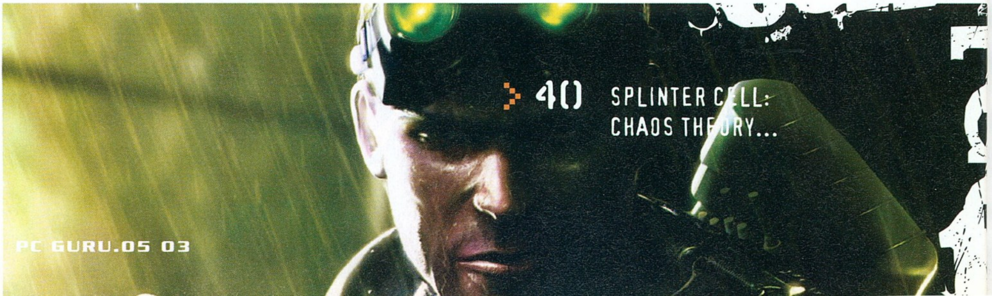
48 ISMERTETŐK
48 World of Warcraft 52 Freedom Force vs. Third Reich 56 Second Sight 58 City of Heroes 62 Playboy the Mansion 66 The Punisher 68 UEFA Championship League 2004 - 2005 72 Hearts of Iron 74 The Guy Game 76 Street Racing Syndicate 78 SW Knights of the Old Republic 2 tippek

84 ROVATOK
84 NosztalGuru 86 A világ legbefolyásosabb emberei 88 Gondolatébresztő 90 Mentőöv 120 Homok a gépezetben

94 HARDVER
94 Hardver hirek 96 Költséghatékony PC-k építése 2005-ben 100 Sony PSP teszt 102 Új videokártyák bemutatója 106 Prohardver! Rovat 110 Creative Audigy4 bemutató 112 Digitális fényképezés 114 Szoftver rovat 116 RAMdrive 118 Játékszerver szolgáltatások

122 KULVILÁG
122 Külvilág – Levelezés, könyv, zene, film, DVD...





Mit szóltok a legújabb generációs kézikonzolokhoz?

SASA

A Nintendo DS okozta sokkot követően egészen egyszerűen földbe taposott a Sony legújabb kézikonzoljának nagyszerűsége. A PSP minden szempontból meghaladta várakozásaimat, így a kérdés már csak az maradt, hogyan tudnék Grath előtt szert tenni egy saját példányra a Sony lélegzetelállító masinájából. Próbáljátok ki ti is, biztos vagyok benne, hogy nem fogjátok megbánni!

HANCU

Eddig nem igazán érintettek meg ezek a kütyük (söt, minden alkalmat kihasználtam hogy jól kiröhögjem a komoly (?) felnőtt ember létére vadul gameboyozó Sasát és Grath-et), de ez a PSP tényleg elképesztő tudású kis masina. Egyszerre játékgép Metal Gearrel, GTA-val és Gran Turismóval, PDA, walkman és zsebtévé! Nem is tudom, mit teszek, ha az E3-on véletlenül betévedek egy játékboltba, ott véletlenül a kosaramba kerül egy PSP, és véletlenül pont van nálam 200-250 dollár, ami már kényelmetlenül húzza a zsebemet...

CHRIS

Igazán pofásak ezek a kis gépek, főleg ahhoz képest, hogy milyen kvarcjátékokkal nyomultunk az általánosban. Ilyenkor mindig megdöbbenek, hogy mennyit fejlődött a technika pár év alatt... Viszont nekem bőven elég a PC és az Xbox, ha játszani szeretnék. Kevés alkalmat tudok elképzelni, amikor használnám, olyankor pedig jobb, ha nincs a közelemben kézikonzol. Eleget ülünk a játékok és a TV előtt, a maradék időt szerintem érdemesebb mással eltölteni.

GRATH

Mind egy szálig kellenek! A GBA és az SP mellé nemsokára érkezik a DS-em, és amint megjelenik, a PSP is. Ha sikerül, akkor egyenesen Amerikából rendelem meg a megjelenés napján – ennyit arról, hogy Sasának előbb lesz... Az igazán durva az, hogy rengeteg istenkirály játék jelenik meg hozzá már induláskor is: Metal Gear Ac!d, Ridge Racer, Mercury, NFS, FIFA...

JOC

A kézikonzolok engem nem hatnak meg különösebben, úgy is mondhatnám, hogy szinte semennyire. Ennek rendkívül egyszerű oka van: nem látom rendesen a nyomorult kis kijelzőjüket... A felvonultatott technológia és a minden korlátot megdöntő miniatürizálás nagyszerűségét persze elismerem. Ennek remek példája, hogy az előző és a mostani számban is megengedtem a mindenért lelkesedő Sasának, hogy a hardver rovat különösen értékes hasábjain áradozzon róluk...

GABEN

Amig a felmérésekben a felnőtt lakosság egy évre jutó „könyvfogyasztása" nem éri el az egyet(!) nem vagyok hajlandó egy-egyébként hihetetlenül szép mindent verő, grafikával megáldott, kisebb könyv méretű kézi konzolt (Sony PSP) reklámozni...

RICCO

Ez a téma nem érdekel nagyon, de mostantól a WoW-val játszom!!!

Figyelem!

Változtattunk a már megszokott megjelenési rendszerünkön. Idén nem havonta, hanem négyhetente jelenünk meg, ennek köszönhetően 2005-ben sem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU következő száma 2005 március 18-án jelenik meg!

teljes játék

Hollywoodi filmesek egyik kedvenc, épp ezért vissza-visszatérő témája a börtön, valamint az abból történő szökés köré épülő történetek. A játékok világában már közel sem ilyen felkapott a téma, bár néhány éve a műfaj egyszerre több képviselője – Prisoner of War, The Great Escape – is megjelent. A legfrissebb mind közül nyereményjátékunk eddigi kedvenc díja, a hazai fejlesztésű, és így teljesen magyar nyelven elkészült Rebels: Prison Escape.

Rebels: Prison Escape

„A börtön ablakába soha nem süt be a nap..."

Fejlesztő > Philos **Kiadó** > Még nincs **Megjelenés** > 2005. május

A Lázadó Mozgalmak Szövetsége a diktátor megdöntésére készül, de az ellenállást eltiporják, a Szövetség tagjait elfogják és az ország különböző börtöneibe vetik. Kíséreld meg a lehetetlent: szökj meg a szuperbiztos börtönökből!

A többség előtt gondolom nem ismeretlen a Commandos cím; a spanyol fejlesztésű akció-stratégia bődületes nehézségével, gondos taktikai előkészületeket igénylő hadmozdulataival írta be magát a játéktörténelembe. Ezt a stílust vegyítette a magyar Philos gárdája a felvezetőben említett börtönből történő szökés témakörével, elhelyezve azt egy fiktív, a legsötétebb náci időkre emlékeztető környezetbe, alaposan nyakon öntve a diktatúra és az elnyomás nyomasztó hangulatával.

A III. Birodalom árnyékában

Adott tehát egy diktatórikus rendszer, élén a Friedrich névre hallgató szociopatával, aki minden, az állam ellenségének kikiáltott elemet börtönbe zárat vagy kivégeztet. A bizalmatlanság immár a mindennapok része, hiszen az elnyomó hatalom titkosrendőrsége révén mindenről tud, saját elitosztagaival pedig kíméletlenül lecsap az ellenállás legapróbb jeleit észlelve.

Ennek ellenére egy maroknyi lázadó által létrejön egy összeesküvés a hatalom megdöntésére, akik A.R.M.-nek, vagyis a Lázadó Mozgalmak Szövetségének hívják magukat – ám mielőtt tervüket végrehajthatnák, a rezsim tudomást szerez tevékenységükről, és börtönbe záratja őket. Az már csak Friedrich zsenialitását dicséri, hogy a lázadókat különválasztva, az ország különböző börtöneibe zsuppolják. Első dolgunk tehát – közvetlenül a szökés után – társaink felkutatása, és az ellenállás újjászervezése lesz...

Dutyi-dili

A Commandoshoz hasonlóan itt is hangsúlyos szerepet kapnak embereink, hiszen a nagy elöd mintájára bizonyos feladatokat csak megfelelő körültekintéssel, gondos tervezéssel, és persze az alkalmas ember kiválasztásával oldhatunk meg. Nem véletlen tehát, hogy már a telepítés során is az ő aktáikkal ismerkedhetünk (igaz akkor még csak angol nyelven, de ez ne riasszon meg senkit, a telepítő képernyőket leszámítva a játék teljes egészében tökéletes magyarsággal kényeztet minket). Szaladjunk is hát végig a főbb szereplőkön, hogy tisztában legyünk mindenki erősségével!

Blake háborús múlttal rendelkező igazi nehézfiú, mellesleg mesterlövész, az ellenállás egyik legaktívabb tagja. Gyűlöli a totalitárius rezsimet, roppant keményfejű, ugyanakkor a barátaihoz végtelenül lojális. Kezdetben vele fogunk tevékenykedni. Fizikai erejét számos hasznos képességében kamatoztatja: utolérhetetlen közelharcban, és az ellenség alélt (vagy hullává átlényegült) tagjait hátára kapva képes eltüntetni azokat. Említésre érdemes még zárfeltörő készsége (nem túl finomkodó, szó szerint töri őket), valamint tetszhalott trükkje, amivel alaposan meg tudja lepni a gyanútlan őröket. Blake legjobb barátja, Jeffrey – mérnöki tudása révén – inkább a különféle gépek területén tud utolérhetetlen érdemeket felmutatni, bár a fegyverekkel sem bánik rosszul. Ezermester lévén bármilyen zárat képes feltörni, ám az ellenfelek leginkább halálos csapdáitól retteghetnek. A csapat egyetlen női tagja, a csábító Alicia kezdetektől az ellenállás tagja, a rendszer ádáz ellenfele. Egy híres kémikus csemetéjeként látta meg a napvilágot, de ez esetben az alma igen messze esett a fájától: Alicia ugyanis a lombikok világa helyett a harcmű-

ezmegaz

PC Gurus hírességeink

Tudtad-e, hogy a Rebels fejlesztésében több, jelenlegi PC Guru stábtag is részt vett? Az akkoriban még Alcatraz, majd Escape from Alcatraz nevet viselő játék stáblistájában Hancu, Ricco és Laa-Yosh neve is felfedezhető.

vészetekben jeleskedik, fojtó fogásai életveszélyes ellenféllé teszik a verekedésekben. Emellett roppant gyors, és szinte bármit észrevétlenül megközelít, mivel képes elrejtőzni az árnyékban. A meghatározhatatlan korú Jonah törzsi származása miatt igazi kuriózum a lázadók között. Törzsének többi tagját Friedrich katonái a Nkereu Uhkwoku mocsárvidékén sanyargatják, így egyetlen menekültként bosszút esküdött. Karakteréhez illő különleges képességeket birtokol, hiszen vudu-mágiája segítségével képes hipnotizálni ellenfeleit, harc esetén pedig méreggel átitatott lövedékekkel felszerelt köpőcsöve jelent azonnali halált a meggondolatlan ellenfeleknek. A csapat utolsó tagja Alexandro, aki illuzionista múltja miatt a misztikumot képviseli a játékban. Igazi szabadságharcos, aki karizmatikus jellemének, és elszánt szabadságvágyának köszönhetően egyik alapítója, és máig igen befolyásos tagja a szervezetnek. Képességeinek szinte a tökéletességig történt fejlesztése következtében különféle hang- és fényjelenségek előidézésére képes. Emellett az álcázás nagymestere, valamint Blake-hez hasonlóan ő is képes a testek mozgatására.

Friedrich birodalma

A játéktér voltaképpen egy hatalmas sziget. Közepén található a Sparklington erőd (itt kezdjük a játékot), amely a diktatúra legnagyobb és egyben legbiztonságosabb börtöne. Ide kerülnek a legveszélyesebb – elsősorban politikai – elítéltek, köztük természetesen Blake is. Területén egy komplett város és egy gyár is található, melyben a rabok üvegpoharak készítésével tölthetik mindennapjaikat. Szintén a sziget közepén található a Romero-emlékmű, mely egykor múzeumként, újabban pedig a titkos neurológiai kísérletek következtében megőrült foglyok börtönéül szolgál. Itt tesztelik a titokzatos H-szérumot is. Található még egy börtön a távoli Nkeureu Uhkoku mocsarában, egy másik messze északon a jégvilágban, valamint suttognak titkos katonai tevékenységről az Éhes Sivatag vidékén is. Na és ott a szupertitkos, csak légi vagy vízi úton megközelíthető Octagon börtönsziget, ahol Friedrich titkos terveit valósítják meg.

Ellenfeleink között lesznek azok a rabtársaink, akik azonnal beárulnak minket az őröknek, ha valami rosszban sántikálunk. Szerencsére a spicliket embereink hihetetlen emberismeretüknek köszönhetően első ránézésre felismerik, így fel tudunk készülni a kikerülésükre, vagy forgalomból történő átmeneti kiiktatásukra. Aztán persze ott vannak az örök, akik viselkedésüket tekintve két, markánsan elkülönülő jellemzővel rendelkeznek. Egyrészt remek mesterséges intelligenciával képesek felismerni a gyanús jeleket, és meghallják az óvatlan mozgásunkkor keletkező zajokat (ezért kell majd sokat lopakodni), ugyanakkor csapnivaló mesterséges intelligenciával rendelkeznek, hiszen simán leüthetjük őket, sőt még odébb is vonszolhatjuk elkábított testüket, magukhoz térve nem kell riadótól tartanunk, csak megdörzsölik a sajgó púpot a fejükön, és simán visszasétálnak eredeti őrhelyükre. Ez a kettősség a kommandósokat is jellemzi, akik az épületeken kívül járőrözve keseritik majd meg életünket: bármily gyanús momentumot látnak, ha el tudunk rejtőzni előlük, egy idő után simán folytatják az őrjáratot. Mindez elsőre elég kiábrándítóan hangzik, de hamar be fogjátok látni, hogy még így is igen nehéz lett a játék, e nélkül pedig szinte végigjátszhatatlan lenne.

Csaljunk!

A Rebelshez nem létezik klasszikus értelemben vett cheat, hiszen örökéletnek itt nem sok haszna van, ha meg láthatatlanná tudnánk válni, akkor csak végig kéne sétálni a helyszíneken. Van viszont egy pályaválasztási lehetőség, a türelmetlenebb – vagy a reménytelenül elakadt – játékosok számára. Ehhez a rebels.cfg file-t megnyitva kell átírnunk a checkvideo=<valami> sort checkvideo=6-ra.

Ha nem megy a játék

A PC Guruhoz mellékelt teljes játékainkat a kiadás előtt több számítógépen ki szoktuk próbálni, de ettől függetlenül előfordulhat, hogy a Te számítógépeden nem indul a program. Hogy miért, annak több oka is lehet, de mielőtt még elkeserednél, győződj meg az alábbiakról:

- Rendelkezel-e a játék elindulásához szükséges minimális konfigurációval (lásd lent).
- A számítógépedben lévő videokártyához fel vannak-e telepítve a legfrissebb dreiverek. Ha nem tudod biztosan, a következőket kell tenned:
1. Győződj meg arról, milyen VGA kártya van a gépedben. A két leggyakoribb kártyatípus az nVidia (GeForce sorozat) és az ATI (Radeon sorozat). Amennyiben neked másféle kártyád van, javasoljuk, hogy fordulj szakemberhez, mielőtt a következő lépésre rátérsz.
2. Helyezd be a PC Guru DVD mellékletét számítógépedbe, nyisd meg a Turkáló könyvtárat, azon belül a Driverek könyvtárat, s indítsd el a szükséges driver telepítőjét.
3. Végül indítsd újra a számítógépet.

Ha ezek után sem működik a játék, próbálkozz a következő gyógymódokkal:
- Telepítsd újra a legújabb DirectX-et, amit megtalálsz DVD mellékletünk Turkáló könyvtárában!
- Futtass le vírusellenőrző programot, hogy megbizonyosodj afelől, nem vírusos-e a géped!
- Távolíts el mindennemű kodek-pakkot a gépedről, ha már telepítettél fel ilyet!

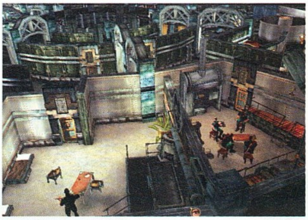
A Rebels minimális gépigénye: P3 500 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM

A kocsma a legnépszerűbb hely

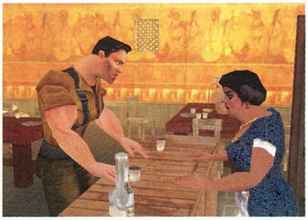
Rácsfűrészelés vagy ásócsapás

Ennyi háttérinformáció már bizonyosan elég lesz, nézzük, mit is tehetünk frissen bebörtönzött embereinkkel. Az már az eddigiekből is kiderült, hogy összesen öt karakter útját kell egyengetnünk, ami kellő változatosságot jelent majd a végigjátszás során. Bár a játék kötetlen játékmenetet garantál, azaz rajtunk áll, miképpen oldunk meg egy feladatot (leegyszerűsítve: izomból vagy ésszel), azért legtöbbször a játék nehézsége miatt behatárolt lehetőségeink lesznek a feladat sikeres kivitelezésére. Nem egyszer fordul elő, hogy egyszerre több őr figyelmét kell kijátszanunk (a látószögük megjelenítése ki-be kapcsolható), miközben egy megfigyelő kamera mozgását is tekintetbe kell vennünk. Szintén a lehetőségeket csökkenti, hogy a szemtől szembeni támadás vajmi kevés sikerrel kecsegtet – ilyenkor szinte biztosan mi húzzuk a rövidebbet.

Remek viszont a küldetések egymásra épülése, a továbbjutáshoz nemegyszer különféle feladatokat kell végrehajtanunk, ami éppúgy lehet egy tárgy megszerzése, mint valami információ begyűjtése egy – általában a börtön túlfelén, szigorúan őrzött területen tartózkodó – rabtársunktól, és ez bizony súlyos órákkal nyújthatja meg a feladatra fordítandó időt.



Még növény is van a cellánkban

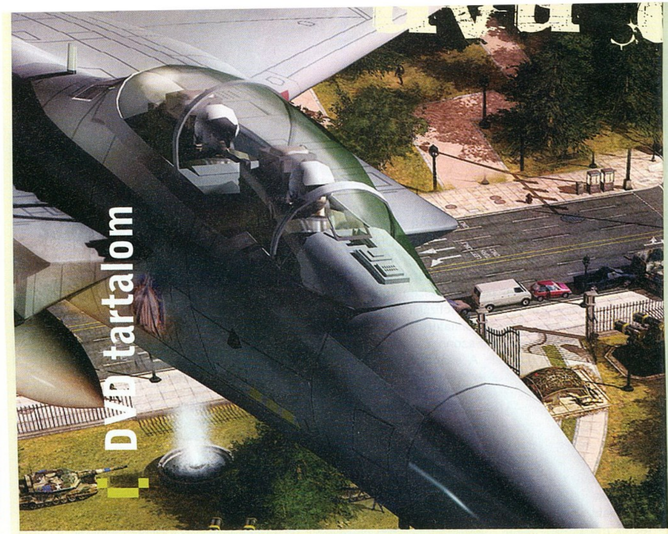


Kolbászt, sört ide, tesó!

A rácsokon áttűnő napfény...

A grafikáról néhány szót: tetszetős 3D környezet, melyet kedvünkre, teljes 360 fokban forgathatunk, zoomolhatunk – ráadásul a mostani középkategóriás gépeken is jól elfut (nem úgy, mint a megjelenésekor...). A karakterek korrekt animációja feltehetően a motion capture eljárásnak köszönhető, emellett pedig számos átvezető mozival is megspékelték a Rebelst. A továbbiakat mindenki ellenőrizheti a DVD-n!

JuliuS



DVD tartalom

Az év elején szokásos pangás sajnos igencsak kihatott a játékdemók megjelenésére is. Négy hét alatt mindössze hat demót tudtunk számotokra összegyűjteni... No nem kell azért aggódni, akadnak ígéretes darabok is a kínálatban, mint például az Act of War vagy az UEFA Bajnokok Ligája kipróbálható változata. A szűkös demótermés mellett mi mindent megtettünk, hogy érdekes mellékletet nyújtsunk magazinunk mellé. Ez alkalommal is figyelmetekbe ajánlanánk magyar felirattal ellátott mozielőzeteseinket és Splinter Cell Chaos Theory és Brothers in Arms fejlesztői naplókat.

Act of War

Az Atari legújabb stratégiai játékával nem titkoltan azt a célt tűzte ki maga elé, hogy átvegye korunk egyik legszebb és legjobb RTS-ének fejéről a koronát. A C&C Generals babérjaira törő játéknak minden esélye megvan erre, hiszen készítőinek sikerült legalább ugyanolyan hangulatos modern harctéri stratégiát összehozniuk – méghozzá a legnagyobb titoktartás mellett. Az Act of War egypályás kipróbálható demója megdöntötte minden idők legnagyobb méretű demójának rekordját, és közel 670 megabájtos mérettel terpeszkedik korongunkon; de szerencsére minden bájtja megéri a helyet. Próbáljátok ki ti is!

F5 / F8 Gyorsmentés / töltés
Backspace Vissza a bázishoz
C Elfogás
A Támadás
S Megállj
Control+1-9 Csoport létrehozása
1-9 Csoport kijelölése

Darwinia

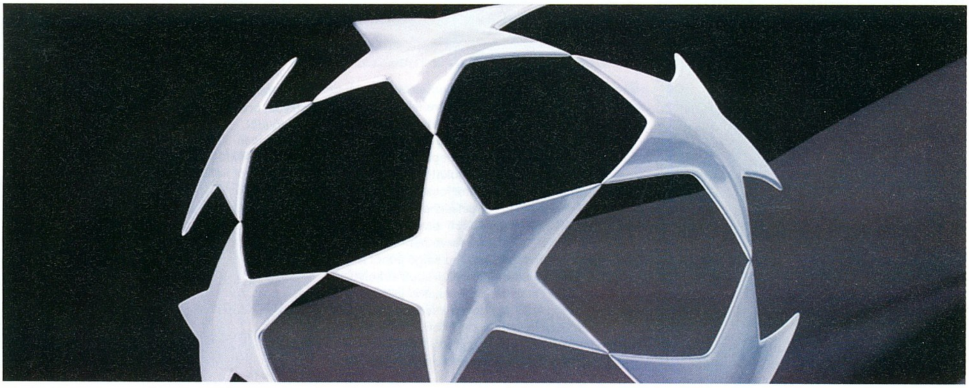
Elsőre képtelenségnek tűnhet, de a DVD mellékletünkön lévő Darwinia demo ebben a hónapban az egyik legeredetibb és legjobb játék címet tudhatja magáénak! A program alapvetően stratégiai akciójáték, amelyben az egérrel megrajzolt egységeinkkel kell egy számítógépes rendszer belsejében felvennünk a harcot más programok ellen. Habár textúrákkal egyáltalán nem találkozhatunk a programban, a grafikára és a játszhatóságra egyetlen rossz szavunk sem lehet. Ötletes, eredeti alkotás, mindenképp látnotok kell! Ja, és az egész mindössze 10 megabájt!

W,S,A,D Kamera irányítása
Q / E Kamera le / fel
ALT Rajzolómód
Shift-TAB Váltás a programok közt
Szóköz Kiválasztás törlése
Control+C Program törlése

UEFA Champions League 2004-2005

A demóban a Bajnokok Ligája első kieséses meccsén vehetünk részt, a Chelsea – Bayern München találkozón, az előbbi gárdát irányítva. Az esős időjárásban játszódó meglehetősen nehéz mérkőzésen a feladatunk egy gyors gól szerzése lesz (az első tíz percben kell betalálnunk, ha le akarjuk nyűgözni a klubtulajdonost), valamint az, hogy kapott gól nélkül ússzuk meg az idegenbeli meccset. Érdemes gamepaddal nekiállni a játéknak, hogy megfelelően tudjunk cselezni és passzolgatni. A végleges játékról a tesztet elolvashatod az újságban!

Kurzorgombok Irányítás
A Magas passz / becsúszó szerelés
S Passz / Játékosváltás
D Rúgás / Óvatos szerelés
E Sprintelés
Control Guggolás
1-8 Kameranézetek



Shareware játékok

3DRT Ping Pong – Idejét nem tudni már, mikor találkoztunk hasonló témájú játékkal – de az biztos, hogy aki kipróbálja a virtuális pingpongozást, könnyen a rabjává válhat! Az egyedi témaválasztás remek megvalósítást kapott. A teljes egészben 3D-s alkotás kipróbálható változata két játékos küzdelmét engedi meg nekünk, természetesen az egyik ezek közül mi vagyunk, a másik pedig a gép, „akit" nem könnyű legyőzni. Az egérrel irányíthatjuk az ütőt, melyet a térben mozgatva kell a labda útjába terelni. Az ügyesség mellett a jó térlátás is elengedhetetlen eleme a győzelemnek. Csak ajánlani tudjuk mindenkinek!

3D Magic Mahjongg / Back to Earth 2 / Brave Piglet / BreakQuest / Flyonoid / Jewel Quest / Phonix Assault / Ploing 2 / Road Construction / Soda Pipes / Strike Ball

Rovatok a DVD-n

3D és Futballmenedzser rovatok – Ebben a hónapban annyi nagyszerű rovatot tudunk a figyelmetekbe ajánlani, hogy képtelenség egyet kiemelni ezek közül. Elsőként talán újonnan indított 3D és Futballmenedzser rovatainkra hívnánk fel figyelmeteket: előbbi megismerkedtet a modellezés alapjaival, utóbbi pedig körüljárja a legnépszerűbb focis játékokat. Ezeken kívül természetesen ott van nemrég indított Photoshop rovatunk is, melyben újabb érdekes leckék várják a grafikusnövendékeket.

3D rovat / Action! / Autószimulátorok / Call of Duty / Command & Conquer: Generals / Diablo 2 / Doom 3 / Focivilág / Futballmenedzser / GTA / Hatalom Kártyái / Half-Life 2 / Jedi Academy / Mafia / Medal of Honor / Old Hardware / PHP programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Szerepjátékok / Unreal Tournament / World of Warcraft

Turkáló

Total Commander 6.50 – Bár operációs rendszereink alapból képesek fájlkezelő műveletek valamilyen szintű végrehajtására, összetettebb manőverekre általában mindenki valamilyen külső programot szokott igénybe venni. Ezek közül korunk egyik legnépszerűbb darabja, a Total Commander újabb verzióval lepte meg felhasználóit, mellyel ezúttal még hatékonyabban tudunk merevlemezeinken munkálkodni, ugyanis kibővítették a keresőrendszert, és fejlesztettek jó pár egyéb képességén is.

Javítások

Megjelent a legújabb hivatalos ragtapasz korunk egyik legpörgősebb második világháborús akciójátékához, a Call of Dutyhoz. Az új patch jó szokásokhoz híven nem csak hibajavításokat, hanem egy új multiplayer pályát is tartalmaz (mp_tigertown névvel). Kibővített szavazórendszer, továbbfejlesztett mod-támogatás és még pár apróbb fejlesztés került a javítócsomagba, mely elengedhetetlen kellék egy jó kis multis háborúzgatáshoz.

Armies of Exigo v1.3 / Call of Duty: United Offensive v1.51 / Children of the Nile v1.2 / Kult: Heretic Kingdoms v1.3 / Rollercoaster Tycoon 3 v2 EU / Shade: Wrath of Angels v1.2 / Spellforce v1.52a / SW: Battlefront v1.2 / The Sims 2 v1.0.0.994 / Trainz 2004 v2365 / Zoo Tycoon 2 v20.11.00.0007

Star Wars rovat a DVD-n

Animációk

A multiplayer béta kipróbálása után már tűkön ülve várjuk a következő Splinter Cell részt, melynek kulisszatitkaiba pillanthattok bele, ha megtekintitek a DVD mellékletünkön lévő videónaplókat, melyeket magyar felirattal láttuk el a közérthetőség kedvéért. Ezen kívül a környéken találtok még két hasonlóan szaftos Brothers in Arms animációt is, melyeket ugyancsak feliratoztunk.

Splinter Cell: Chaos Theory videónaplók (magyar felirattal) / Splinter Cell: Chaos Theory trailer (magyar felirattal) / Brothers in Arms „Így készül" videók (magyar felirattal) / Area 51 (5 db) / Blitzkrieg 2 / Battlefield 2 / Close Combat: First to Fight (3 db) / Constantine / Nascar SimRacing / Playboy: The Mansion / Second Sight / Project: Snowblind (3 db) / Star Wars: Republic Commando / The Sims 2: University / Empire Earth 2

Játékdemók: Act of War / Darwinia / Nascar SimRacing / Tribes: Vengeance / UEFA Champions League 2004-2005 / Wildfire

Animációk: Splinter Cell: Chaos Theory videónaplók (magyar felirattal) / Splinter Cell: Chaos Theory trailer (magyar felirattal) / Brothers in Arms így készült videók magyar felirattal / Area-51 (5 db) / Blitzkrieg 2 / Battlefield 2 / Close Combat: First to Fight (3 db) / Constantine / Nascar SimRacing / Playboy: The Mansion / Second Sight / Project: Snowblind (3 db) / Star Wars: Republic Commando / The Sims 2: Egyetem / Empire Earth 2

Javítások: Armies of Exigo v1.3 / Call of Duty: United Offensive v1.51 / Children of the Nile v1.2 / Kult: Heretic Kingdoms v1.3 / Rollercoaster Tycoon 3 v2 EU / Shade: Wrath of Angels v1.2 / Spellforce v1.52a / SW: Battlefront v1.2 / The Sims 2 v1.0.0.994 / Trainz 2004 v2365 / Zoo Tycoon 2 v20.11.00.0007

Mozielőzetesek: Sorstalanság (magyarul beszélő) / Alone in the Dark (magyar feliratos) / Hitchhikerer's Guide to the Galaxy / Kingdom of Heaven (magyar feliratos) / Sin City (magyar feliratos) / The New World (magyar feliratos) / The Ring 2 (magyar feliratos) / Unleashed (magyar feliratos) / Wedding Crashers (magyar feliratos)

Shareware játékok: 3DRT Ping Pong / 3D Magic Mahjongg / Back to Earth 2 / Brave Piglet / BreakQuest / Flyonoid / Jewel Quest / Phonix Assault / Ploing 2 / Road Construction / Soda Pipes / Strike Ball

Állandó rovataink: 3D rovat / Action! / Autószimulátorok / Call of Duty / Command & Conquer: Generals / Diablo 2 / Doom 3 / Focivilág / Futballmenedzser / GTA / Hatalom Kártyái / Half-Life 2 / Jedi Academy / Mafia / Medal of Honor / Old Hardware / PHP programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Szerepjátékok / Unreal Tournament / World of Warcraft

Killing Spree modok: Classic Doom 3 v0.20 (Doom 3) / ETF v1.0 (Enemy Territory) / Operation Peacekeeper v0.1 (Battlefield Vietnam) / Red Orchestra 3.1 (UT2004)

Háttérképek: Act of War (8 db) / Brothers in Arms / Destroy All Humans / Project: Snowblind / Scrapland / SW: Republic Commando / The Incredibles / Tribes: Vengeance / City of Heroes (6 db) / Second Sight (3 db) / The Punisher (4 db) / UEFA Champions League 2004-2005 (3 db)

Extrák: Cikkek a PC Gurukban (adatbázis) / Programok, amiket Ti küldtetek / CheatLand (csalások több mint 2600 játékhoz)

Képek a kukkolóban: 1944: Battle of Bulge / Age of Empires 3 / Battlestrike: The Road to Berlin / Bet on Soldier / Black & White 2 / Constantine / Doom 3: Ressurection of Evil / Driv3r / East Front / Empire Earth 2 / E.R. / Ground Zero / Madagascar / Project: Snowblind / S.T.A.L.K.E.R. / Second Sight / Söldner – Marine Corps / Splinter Cell: Chaos Theory / Star Wars: Empire at War / Star Wars: KotOR 2 / Stolen / Stronghold 2 / The Roots / The Sims 2: University / Vivisector / Worms 4: Mayhem

Turkáló: Adobe Acrobat Reader 6.0.2 magyar verzió / Blaze Media Pro v5.17 / Cliprex DVD Player Professional / Intervideo WinDVD 6 / QuickTime 6.5 / DivX 5.2.1 Pro / Xvid 1.03 codec / Mediaplayer 9 és 10 (magyar) / VirtualDub v1.6.3 / F-Prot / Norton Antivirus 2005 trial / Norton Antivirus frissítés (2005.01.03) / BitDefender 7.2 (ingyenes vírusirtó) / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készítés) / Winamp 2.91 és 5.08 / Ahead Nero v6.6.0.6 / DirectX 9.0c / Videokártya driverek (Ati Catalyst 5.01 és Nvidia Detonator 66.94 / Far Manager v1.70b5 / Total Commander v6.50 / Getright 5.2b (magyar) / ICQ 4.14 build 1839 / Internet Download Manager v4.03 / Shockwave Flash Player 7 / ReGet Deluxe v4.1.242 / SpyBot v1.3 / HyperSnap DX v5.61.00 Magyar / SnagIt v7.2 / ACDSee 7 / IrfanView v3.95 (magyar) / Fraps v1.9D / Everest / PowerStrip v3.54 (magyar) / PowerToys XP / TuneUp Utilites 2004 / WinRar 3.42 (magyar) / WinZip 9.0 / friss katalógusok az összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a WhereIsIt Lite program mellé

Age of Pirates

Fejlesztő Akella **Kiadó** Még nincs **Megjelenés** 2005. május

A Sea Dogs 2 fejlesztése már igen előrehaladott állapotban volt, amikor az Akella egy kalap pénzért cserébe átalakította a játékot, és végül ebből lett a filmmel egyidőben kiadott Pirates of the Caribbean. Sokan voltak, akik nem örültek e lépésnek, de az Age of Pirates őket is meg fogja vigasztalni: ez ugyanis nem más, mint a Sea Dogs 2! Szabadon bejárható Karib-tengert kapunk 16 szigettel, ahol az egyetlen célunk a városok elfoglalása, hogy így a térség korlátlan hatalmú urává válhassunk. Nem lesz előre kidolgozott sztorivonal, csak véletlenszerűen generálódó küldetéseket kapunk, így mindenki a maga szakállára kereskedhet vagy kalózkodhat. Ha elfoglaltunk egy várost, és a saját emberünket neveztük ki kormányzónak, a gazdaság alakulásába is beleszólhatunk (értsd: művészi szintre emelhetjük a sikkasztás tudományát). Érdekes, hogy a már megjelent orosz verzióban volt rabszolgakereskedelem is – ezt biztos kihagyják az ilyesmire érzékeny nyugatnak készülő verzióból. Az Age of Pirates különlegessége, hogy lesznek benne multiplayer ütközetek, de csak a vízen. Összesen 15 hajóosztállyal megvívható deathmatch és TDM mellett várostromot is kapunk, illetve lesz egy Sink the Convoy nevű játékmód is, ahol az egyik csapatnak megvédenie, a másiknak elsüllyesztenie kell a kereskedő fregattot.

Elérkezett a mi óránk, ideje felhúzni a fekete lobogót

Kellő mennyiségű ágyúval saját szigetet szerezhetünk

▸ Vissza a gyökerekhez!

Elhagyva a Forts bázisépítős játékmenetét (ami nem volt alapvetően egy rossz ötlet, csak a kivitelezés hibádzott), visszatértek a megszokott rendszerhez. A vérengzést végre megint rombolható pályákon, méghozzá ötféle környezetben végezhetjük.

▸ Testre szabott férgek

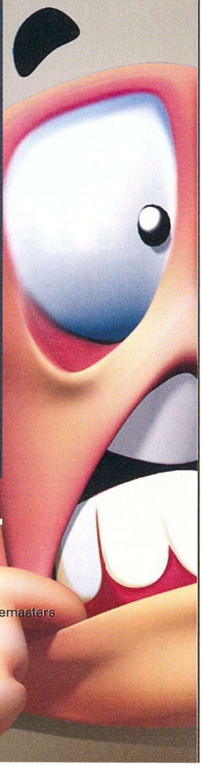
A négyes sorszámot viselő Worms legfőbb jellemzője a teljes átalakíthatóság. Kukacainkat kedvünkre állíthatjuk össze, módosítva hajukat, ruházatukat és arcukat, de még halálhörgésüket is. Ugyanez igaz a fegyverekre, egyedi eszközöket készíthetünk hat paraméter módosításával.

▸ Online kukacoskodás

Négy csapat mérheti majd össze erejét a netes arénákban, mégpedig 25, direkt erre készült pályán. Az általunk kialakított kukacokkal vonulhatunk harcba, de egyedi fegyvereinket – például a klotyóvetőt vagy a robbanó csirkéket – nem használhatjuk fel.

informátor

Mivel a Worms Forts nem sült el túl jól – lásd előző számunkban a tesztet, 74%-ot kapott – kissé elhamarkodottnak tűnik, hogy a Team 17 máris bejelentette a következő kukacszimulátort. Ha viszont így történt, összegyűjtöttünk róla minden elérhető információt.
Az egyébként biztosra vehető, hogy a Mayhem nem az utolsó kukacjáték, a Team 17 egyik fejlesztője ugyanis elárulta, hogy ezzel egyidőben egy másik programon is dolgoznak. Hogy pontosan mi is lesz ez, azt nem tudni, de azt közölte, hogy a rózsaszín állatok ebből sem fognak hiányozni...



Worms 4 Mayhem

Fejlesztő › Team 17 **Kiadó** › Codemasters
Megjelenés › 2005. június

A páciens a sárgaság egy különös formájában szenved

ER

Fejl. › Legacy **Kiadó** › Vivendi Universal **Megj.** › 2005. március

Noha a Vészhelyzet népszerűsége már leáldozóban van, még mindig sokan kíváncsiak a chicagói klinika mindennapjaira – pontosan nekik készül az ER. Egy egyetemről éppen kikerült orvosgyakornokként indulunk (karakterünket természetesen testre szabhatjuk), és eleinte csak zúzódásos, gyomorrontásos (egyszóval könnyen kezelhető) betegeket bíznak ránk, azonban ahogy javulnak képességeink, úgy kaphatunk egyre többet az igazán vad esetekből. Jóval több, mint 100 beteget kell ellátnunk, ráadásul eközben nem árt jóban lenni a kórház legtöbb alkalmazottjával (sokan – például Carter doki – ismerősek lesznek a tévéből); szélsőséges esetben akár el is csábíthatunk egy csini nővérkét! Noha egyelőre nem merünk bízni benne, hogy lesz olyan jó, mint a CSI tévésorozat játékváltozata, biztos kipróbáljuk, hiszen mindig is szerettük volna kipróbálni a defibrillátort, vagy kisrutint rendelni a világ összes betegének a náthástól az ebolásig...

Azt beszéli már az egész város...

Egy holland weboldal számolt be egy ottani EA konferenciáról, és az ott látott játékokról, melyek közül kettő PC-re is elkészül. Az egyik nem túl meglepő: a negyedik Harry Potter film alapján készülő Goblet of Fire-ről van szó. A másik viszont a már évek óta hiresztelt **Need for Speed: Most Wanted**, ami a – meg nem erősített – hírek szerint visszatér a jó öreg rendőrös, országúti száguldozós rendszerhez.

90 %*

Az Eurogamer nevű online játékmagazin számolt be róla, hogy tudomásuk szerint az Epic készülőben levő új játéka – amelyről eddig csak azt lehetett tudni, hogy nem az Unreal 3 – a **Gears of War** címet viseli. Akciójátékról van szó, amelyben óriási szörnyetegeket meglovagolva kell rendet vágni ellenfeleink soraiban. Várhatóan a játék elsőként Xbox 2-re jelenik meg.

60 %*

Egy filmes magazin pöttyintette el, hogy a Közönséges bűnözők, valamint az X-Men filmek rendezője, Bryan Singer – aki jelenleg a Superman Returnsön dolgozik – részt vesz egy új játék megalkotásában, méghozzá a Riddickkel bemutatkozott Tigonnal közösen. Egyelőre annyit lehet tudni, hogy a **Secret Service** egy különleges ügynök életét mutatja be, rengeteg akcióval és lopakodással.

40 %*

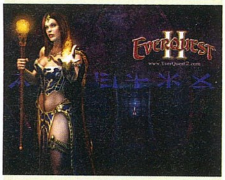
* A százalékok azt jelzik, hogy szerintünk mekkora eséllyel bizonyulnak igaznak a pletykák

> apró

Az **Activision** megvásárolta a már évek óta nekik dolgozó **Vicarious Visions** fejlesztőcsapatot, akik jelenleg a **Doom 3** Xbox-verzióján dolgoznak.

Vin Diesel produkciós cége, a **Tigon** közölte, hogy már készül a **Chronicles of Riddick 2**! Részleteket – például, hogy ki lesz a fejlesztő – nem közöltek, de ez így is igen jó hír!

A Sony Online-hoz kapcsolódó bejelntés, hogy kiadják korábbi riválisuk, a **Turbine** két régebbi MMORPG-jét, az **Asheron's Call 1-2**-t. Mindkét rész vadonatúj grafikával, egy-egy új játszható fajjal és több száz teljesen új küldetéssel egészül ki.



A **Sony Online** bejelentette, hogy nem csak szokásos, félévente megjelenő bolti kiegészítőkkel (ha már itt tartunk: a kilencedik kiegészítő készül az EQ1-hez, **Dragons of Norrath** címmel) fogják gazdagítani az **EverQuest 2**-t, de öt dollárért letölthető, sokkal kisebb Adventure Packekkel is, melyekben néhány új zóna, küldetés, tárgy és ellenfél lesz.

Madagascar

Fejlesztő > Beenox **Kiadó** > Activision **Megjelenés** > 2005. május

A csapatmunka mindennek az alapja

Glória nem éppen a lopakodásra termett

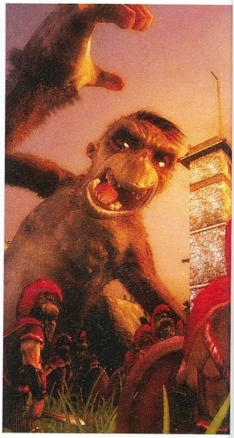
Aki még esetleg nem hallott volna róla – vagy nem látta a DVD-nken levő előzetest –, annak megvilágítanánk a furcsa címet: a Madagascar a Shrek készítőinek következő, nemsokára bemutatásra kerülő animációs filmje. A mozi, és persze a játék is a New York-i állatkertben lakó négy őrült állatról szól: Alexről, az oroszlánról, Martyról, a zebráról, Glóriáról, a vízilóról és Melmanról, a zsiráfról. Ők szöknek meg ketrecükből, mikor négy őrült pingvin mesél nekik Madagaszkár csodás vidékeiről – e szökésről, s a visszatérésről szól a film és a játék. A játékváltozat egyszerű, lineáris platformjátéknak tűnik, de mivel ez a stílus rendkívül ritka PC-n, érdemes lehet odafigyelni rá. Főként, mert a fejlesztőknek sikerült teljesen átvenniük a film sajátos grafikai stílusát, valamint az is jó ötlet, hogy hőseink képességeit különböző minijátékokkal fejleszthetjük.

Black&White 2

Fejlesztő > Lionhead **Kiadó** > Electronic Arts
Megjelenés > 2005. június

A Black & White 2 fejlesztői napló-sorozat közlését azért függesztettük fel, mert a játékot elhalasztották majdnem egy évvel. Most azonban, mivel új információk kerültek napvilágra, visszatérünk Peter Molyneux hosszú évek óta készülő istenjátékára. Tíz hatalmas pályán keresztül kell majd választott törzsünket győzelemre vinni (a választható népek a következők: görög, azték, japán, viking és egyiptomi), nyersanyagot termelve, egységeket gyártva, falakat építve – mintha csak egy klasszikus stílusú RTS-ben lennénk (még az is azokat idézi, hogy a népeknek eltérő erősségei és gyengéi vannak).

Persze a B&W2 rendelkezik egyedi jellemzőkkel is, ilyenek a titánok: a húsz méter magas isteni ölebek, akik ezúttal tamagochi helyett seregeink tábornokaként szolgálnak – egyetlen ütéssel képesek egész városokat lerombolni, katonák százait elpusztítani! A másik különlegesség az isteni erőnkből ered, csodákkal kápráztathatjuk el népünk egyszerű fiait, de erőnket bevethetjük az ellenféllel szemben is – földrengéssel, tornádóval, árvízzel, vulkánkitöréssel sújthatjuk őket. A játék alatt a szakma legkitűnőbb programozói által készített grafikus motor dolgozik; a B&W2 az újonnan kapott képek alapján minden idők legszebb játékának ígérkezik.



Háborúzás, majomszoká

Tortuga
Pirate's Revenge

Fejlesztő > Ascaron **Kiadó** > Ascaron
Megjelenés > 2005. április

e hónapra két kalózos játék is jutott, a Tortuga azonban igencsak különbözik az Age of Piratestől. Itt ugyanis a középpontban egy – állítólag – remek, fordulatos sztori áll, rengeteg átvezető jelenettel, érdekes karakterrel és sok beszélgetéssel. Az egykori rabszolga Aureliust fogjuk alakítani, aki korábbi tulajdonosai – a kegyetlen DeRojas kormányzó és sleppje – ellen indít kegyetlen bosszúhadjáratot. Ennek véghezviteléhez a térség legnagyobb kalózává kell válnunk, kitanulva a vívás és a tengeri harc minden fortélyát. Természetesen lehet kereskedni is, de a lényeg e játékban az akción van. Néhány hónap, és kiderül, melyik megközelítés működik jobban: a teljesen szabadon bejárható világ, vagy az erős történetvezetés...

Amíg mi itt vívódunk, biztonságban van az Ezüstflotta

a Digital Jesters folytatja a magyar Digital Reality által kezdett második világháborús RTS-sorozatot. Az Afrika Korps és a D-Day utáni harmadik rész címe Battle of the Bulge, amely a '44-es ardenneki ütközeteket mutatja be három kampányon és 20 küldetésen keresztül. A játékot ugyan nem a Digital Reality fejleszti, mégis történelmi jelentőségű, hogy a magyar csapat által készített Walker 2 játékmotort licencelték hozzá – ez az első eset, hogy ez egy magyar fejlesztésű engine-nel megtörténik. Gratulálunk!

Kövesd a fehér nyulat

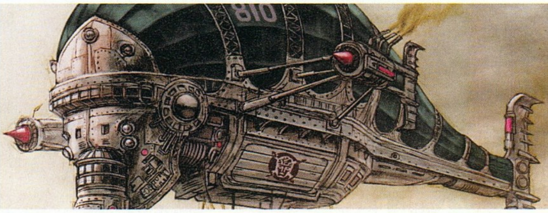
E hónapban bulvárrovatunkba egy igen mókás eset került be, mely a Lineage nevű online szerepjátékkal kapcsolatos. Egy japán játékos a programon keresztül ismerkedett meg egy lánnyal, akivel később találkozott, majd járni kezdtek. Fél év után a fiú talált magának egy másik lányt, és elhagyta párját. A 32 éves hölgy nem reagált túl jól a szakításra, és fondorlatos módon bosszút is állt: belépett ex-barátja karakterével a játékba, és minden nála levő fegyvert, páncélt és egyéb tárgyat megsemmisített. Mivel a Lineage-ben a tárgyak a táposság mércéi, két év megfeszített játék eredményei tűntek el egy pillanat alatt...

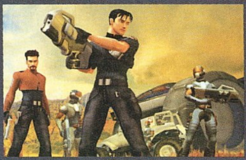
Az ügyben a rendőrség nyomoz (!), megoldás egyelőre nincs – a játék működtetői mindenesetre elzárkóztak a tárgyak visszaadásától. A tanulság az, hogy jól vigyázzatok, kinek adjátok meg a különböző jelszavakat; főként, ha ilyen fontos dolgokról van szó...!

Timeshift

Fejlesztő > Saber **Kiadó** > Atari
Megjelenés > 2005. ősz

a korábban Chronos címen futó, orosz fejlesztésű Timeshiftben hatalmas lehetőségek rejtőznek! Lényegében sci-fi FPS-ről van szó, melyben a hős rendelkezik az idő manipulálásának képességével. Le tudjuk lassítani az idő folyását, vagy akár meg is állíthatjuk – sőt vissza is tekerhetjük az eseményeket. Mielőtt valaki olyasmire gondolna, mint amit a Prince of Persiákban láthattunk, fontos megemlíteni azt a hatalmas eltérést, hogy itt az idővel való machinálás ránk nem hat! Noha ez apróságnak tűnik, mégis óriási különbséget jelent: így például nem használhatjuk fel sérülések eltüntetésére. Alkalmas ellenben az ellenfelek megzavarására, hiszen ha beugrunk közéjük, leszedünk párat, majd elfutunk, és visszatekerjük az időt, akkor ők szépen visszafutnak őrhelyükre, és elfelejtik, hogy valaha is látták minket – csak értetlenkednek, hogy miként került néhány hulla a lábuk elé. Ilyen és hasonló trükköket alkalmazva kell bevennünk kétszer is egy erődöt, az idő mellett tízféle hagyományos fegyvert használva.





▶ Végtelen történet

A trilógiának tervezett Advent-sorozatban egy Gideon nevű férfit irányithatunk. A játék során rengeteg döntést kell hoznunk, és ezek kihatnak a későbbi részekre is; a játék elején például ki kell választanunk, hogy testvérünket vagy barátunkat mentjük-e meg – ettől függ, hogy ki lesz eztán a társunk.

▶ Az erő velünk van

A 12, két üzemmódban használható, ráadásul a használattól folyamatosan fejlődő fegyverünk mellett 6 evolúciós erőt (varázslatot) és 4 akrobatikus mozgást tanulhatunk meg. Képesek leszünk plazmagolyókat hajítani, lelassítani az időt, futni a falakon, erőteret vonni magunk köré, vagy éppen felkapni és elhajítani minden ellenfelet és tereptárgyat.

▶ Tömegközlekedés

Mivel az Advent Rising az Unreal Tournament 2004 motorját használja, nem meglepő, hogy járműveket is fogunk vezetni benne. Eddig hat gépet jelentettek be, köztük egy űrrepülőt, egy vadászgépet, egy suhanót és egy plazmaüteget. A legérdekesebbnek a Hurricane tűnik, amely több ágyúval van felszerelve, és 20 gyalogost szállíthatunk vele.

informátor

Az Advent Rising egy fiatal fejlesztőcsapat és egy zseniális sci-fi író találkozásának eredménye. Az O. S. Card által alkotott világban az emberiség kijut az űrbe, ám fejlettségük okán a már ott levő intelligens fajok közül néhány messiásként, mások pedig ellenségként tekint rá. Külső és belső nézet között válthatunk, akrobatikus ugrásokkal manőverezhetünk, varázslatszerű képességekre tehetünk szert – ha minden ígéretet betartanak, az év egyik legjobbja lehet!

Advent Rising

Fejlesztő > GlyphX **Kiadó** > Majesco
Megjelenés > 2005. ősz

House of the Dead 3

Fejlesztő > Sega WOW **Kiadó** > Sega
Megjelenés > 2005. február 28.

Az év legváratlanabb húzásaként a Sega úgy döntött, megajándékozzák a PC-s játékosokat a House of the Dead játéktermi széria harmadik részével. Ez már csak azért is meglepő, mert egy két és fél éves programról van szó, ami ráadásul oltári nagyot bukott Xboxon, másrészt pedig optimális esetben fénypisztolyt igényelt, amit itt a sokkal pontosabb egeres célzás vált majd föl. A sikeres zombigyilkolászásért kapott magas pontszámot rejtett utak felfedésével, erős fegyverek átadásával (a PC-s verzió újítása lesz a shotgun), valamint a sorozat első két részének megnyitásával jutalmazza a program. Konzolon ugyan jól szórakoztunk vele, de hogy ezzel ki fog PC-n játszani...?!

A történet zseniális: elszabadultak a zombik!

Spellforce
Shadow of the Phoenix

Fejlesztő > Phenomenic **Kiadó** > JoWood
Megjelenés > 2005. március

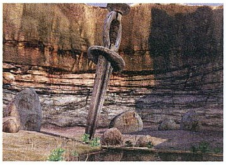
A zseniális Spellforce (aki esetleg még nem próbálta ki, megteheti, hiszen ez volt karácsonyi számunk teljesjáték-melléklete) második kiegészítője ugyanolyan tartalmasnak tűnik, mint amilyen az előző volt. A történet további húsz pályán folytatódik, az előző részekből áthozott hőseinket már az 50. szintig fejleszthetjük, ami természetesen elképesztő erejű varázslatokkal (például gólemidézést és a fél pályát lefagyasztó télidézést tanulhatunk) és újdonságként démoni szolgákkal jár együtt. Rengeteg új egységgel taktikázhatunk, többek között vérebeket, elementálokat, idomtalanul nagy trollokat és viharmágusokat képezhetünk ki és vethetünk be a csaták sűrűjében.

Alaposan lesújtott ránk a fáraók átka

Myst V
End of Ages

Fejlesztő › Cyan Worlds **Kiadó** › Ubisoft
Megjelenés › 2005 első fele

Nem sűrűn fordul elő, hogy egy sikeres sorozatot még annak előtte végérvényesen lezárnak a fejlesztők, hogy az magától is megdöglene, de a Myst-szériával éppen ez történik, az End of Ages ugyanis az utolsó rész. (Cinikus énünk persze emlékszik látványos visszatérésekre, egyes zenekaroknak vagy tíz „ténylegutolsó" búcsúkoncertje volt...) Az ötödik Myst közvetlenül az első epizód után kezdődik, és végre minden kérdésre választ ad – legfőbb célunk pedig az összes epizódban megjelenő D'ni birodalom helyreállítása lesz. A minden eddiginél drámaibbnak mondott történet egy teljesen új 3D-s grafikus motor segítségével jut el a játékosokhoz, ráadásul az ígéretek szerint a fejtörők minden eddiginél kifinomultabbak és szórakoztatóbbak lesznek. Ha csak olyan jó lesz, mint a negyedik epizód volt, sok baj már nem lehet...



Kard ki kard!

Paparazzi

Fotósunk New Yorkban járt és meglepő helyen kapta le a Pc Gurut. Éppen az öreg hölgy olvasgatta lapunkat..

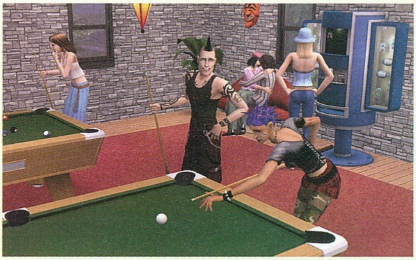
Ennek apropóján az jutott eszünkbe ha messzi tájakra utaztok, feltétlenül pakoljátok be a legfrissebb PC Guru-t is mert ha lefényképezitek magatokat és beküldítek a fotót amin jól látható a címlapunk is, akkor értékes játékokat nyerhettek tölünk és nem utolsó sorban viszontláthatjátok magatokat kedvenc ujságotokban! Aki nem ilyen szerencsés és nem utazhat, szintén nyerhet és fotója bekerülhet az újságba de neki egy picit kreatívabbnak kell lennie (ahogy Gaben tette ezt a mellékelt képen). Photoshop-mágusok elönyben...

Ő már csak tudja...

A Jó, a rossz, és a csúf...

a jó

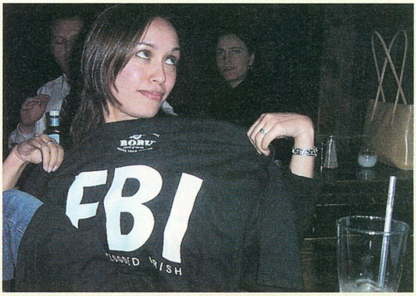
Eddig a nagy kiadók játékai csak a ritkán voltak magyar nyelven elérhetőek. Március 18-án ez azonban megváltozik, hiszen az Electronic Arts ekkor kiadja magyarul is a Sims 2-t. Ez annak köszönhető, hogy az angol nyelvű verziót eddig 12 000-nél is többen vásárolták meg (ők bármelyik boltban becserélhetik angol verziójukat). További jó hír, hogy az áprilisban megjelenő Sims: Egyetem is teljesen lemagyaritva fog megjelenni, és ez várhatóan minden Sims-kiegészítőnál így lesz.



A kolesz-élet millió szórakozási lehetőséggel jár

a rossz

Ugyan 2004-ben is több felvásárlást és csődöt láttunk a játékvilágban, 2005 még keményebb év lehet ebből a szempontból; nagyon úgy néz ki, hogy csak az igazán tőkeerős kiadók élik túl a konkurenciaharcot. Már csak jogilag van életben például az Interplay, és bármilyen nagy neveik is vannak, a Vivendi is folyamatosan szabadul meg fejlesztőitől (legutóbb egy egész stúdiót, 89 embert bocsátottak el Franciaországban) és az Atari is hatalmas adósságokat halmozott fel. Az EA nemrég 19.9 százalékot vásárolt fel a Ubisoftból, de a francia cégre – egyelőre – ez nincs nagy hatással: nemrég jelentették be ugyanis, hogy meg akarják venni az Eidost.



Ennél jóval komolyabb büntetést ígérnek...

és a csúf...

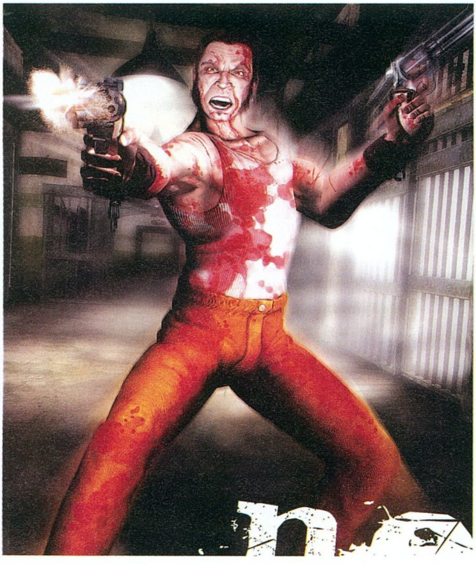
Ugyan a csalókat senki nem szereti, de ha igaz, amit az America's Army fejlesztői (vagyis maga az USA hadserege) igérnek, talán a megérdemeltnél is csúnyább idők köszöntenek rájuk. A játék producere ugyanis közölte, hogy aki csal, az megszegi a végfelhasználói szerződést, és a hadsereg számítógépeit (vagyis a játék szervereit) illegális dologra használja. Ezért aztán, ha ez szükséges, az FBI-t vagy a titkosszolgálatot is bevetik a gonosztevők fellelésére. Ugyan a fenyegető fórumbejegyzést később törölték, több fejlesztő közölte, hogy tényleg tettek lépéseket ez ügyben.

The Suffering 2
Ties that Bind

Fejlesztő Surreal **Kiadó** Midway
Megjelenés 2005 első fele

a Midway váratlan sikereket ért el tavaly megjelent börtönhorror játékával, így nem véletlen, hogy máris gőzerővel készül a Suffering folytatása. A Ties That Bind közvetlenül akkor kezdődik, amikor vértől iszamos, félig démonná változott főhősünk végre kiszabadult a börtönből – innen pedig hazatér, hogy végre lenyugodhassanak körülötte a dolgok. Számítása természetesen nagyon nem jön be, ezúttal egész Baltimore-t ellepik a szörnyek, úgyhogy Torque ismét shotgunt kerít, hogy rendet vágjon köztük. A folytatásban 15 új ellenfél (no meg néhány régi) kap helyet, valamint a régi kedvencek mellett nagyjából tíz új fegyver, amelyekből ezúttal egyszerre kettőt is használhatunk. Talán a legjelentősebb újítás az lesz, hogy a játék egy részében egy Jordan nevű lánnyal – egy titkos félkatonai szervezet tagjával – kell együttműködve küzdenünk.

A Suffering 2-ben már szinte belefulladunk a vérbe



Csak mondják a magukét...

„Sajnos nem mondhatok sokat a következő játékunkról, de azt elárulhatom, hogy Peter [Molyneux] teljesen szabad kezet adott nekem. Egyelőre csak hárman vagyunk, rajtam kívül Alex Evans, az általam látott legjobb DirectX-programozó és a Black & White 2 csapatból „ellopott" fizika-programozó Dave Smith dolgozik a programon. A játék központi eleme a kreativitás lesz, sosem látott, forradalmi újdonságokat vezetünk be – ezekről egyelőre természetesen semmit nem árulhatok el. Ráadásul a grafikus motor mindent durván megaláz, amit valaha is láttatok. Mindent."

Mark Healy
Grafikus-Designer, Lionhead Studio

„A nemrég megnyílt BioWare Online Store [store.bioware.com] tulajdonképpen egyfajta ajándék a rajongók számára. Minden sikerünket nekik köszönhetjük – már több mint 2,2 millióan regisztrálták magukat weboldalunkon, ez egy elképesztő szám, főleg egy független fejlesztőcsapatnak – így ezekkel az igen kedvező árú, 5-8 dolláros minikiegészítőkkel nekik akartunk kedveskedni. Ráadásul újévi ajándékként most egy rövid ideig féláron adjuk a kalandokat. Modulokat egyébként bárki küldhet nekünk, és ha az megfelelően (azaz nagyon) magas színvonalú, leülünk vele tárgyalni. Ha sikerül megállapodni a piszkos anyagiakról, segítünk neki még jobbá, még hatásosabbá tenni alkotását. Ennek keretében például a saját, már jól bevált szinkronszínészeinkkel elkészítjük a szinkront, és gondoskodunk a zene megírásáról is."

Dr Ray Muzyka
Társtulajdonos, BioWare

„2005-ben rengeteg játékot szeretnék látni, amelyek már fel tudnak nőni a Half-Life 2 által felállított minőségi követelményeknek. Elvégre ugyanez történt, amikor a Valve kiadta az első részt – utána már senki nem akart régi stílusú, unalmas FPS-ekkel játszani, és remélem ez most is így lesz. Úgy gondolom, hogy a Valve mindenki számra feljebb emelte azt a bizonyos lécet – én biztos ilyen szemlélettel fogok nekiállni a következő játékomnak. Ezen felül várok az xboxos San Andreasra, a City of Villainsre, arra, hogy legyen elég időm ezek mellett a World of Warcraftra, valamint az Arkane Studios [az Arx Fatalis készítői] új, Source motort használó játékára."

Harvey Smith
Kreatív vezető, Midway Austin

„A mi egyik legfőbb filozófiánk, hogy minőségi, jó játékokat kell készíteni, mi ebben látjuk a sikert, és nem feltétlenül kizárólag az eladási adatokban. Nagyon reméljük, hogy az EA manővere semmiben nem befolyásolja ezt a törekvésünket, és továbbra is dolgozhatunk a magunk módján, azaz kreatív módon – nem szeretnénk, ha az iparban a magas minőség és a nagy siker között nem lenne szoros összefüggés. Erre egyébként megvan minden esélyünk, mert a kisebbségi részesedés – még ha az ebben az esetben éppen egy riválís kezében is van – pontosan azt jelenti, hogy az irányítást nem adtuk át."

Yves Guillemot
Elnök-Vezérigazgató, UbiSoft

Best of toplisták

Sokan hiányoltátok kedvenc újságotokból a toplistákat. Az olvasó szava számunkra szent, ezért ezentúl havi egy oldalt szentelünk ennek a témának. A legutóbbi hat PC Guruban legjobb értékelést kapott játékok, és személyes kedvenceink listája mellett eladási toplistákat is találhattok itt a világ minden tájáról.

★ új a listán ▼ hátrébb a múlt havihoz képest ▲ előrébb a múlt havihoz képest ■ tartja a múlt havi helyezést

aktuális kedvenceink

ajánljuk még: City of Heroes, BF Vietnam: Point of Existence, Resident Evil 4 (GC), Oddworld Stranger (Xbox)

World of Warcraft (béta)

fejl.: Blizzard ért.: PC Guru 2005/03 97%

Most már elárulhatjuk, a World of Warcraft az egész szerkesztőséget meghódította, mostanában, a bétafázis végén már szinte csak a végleges verzióban inditandó karakterek megtervezéséről tudunk beszélni.

SW Republic Commando

fejl.: LucasArts ért.: PC Guru 2005/02 92%

Az „űrbéli Rainbow Six" remekül sült el, a Republic Commando véleményünk szerint az eddig készült legjobb Star Warsos akciójáték lett. Ha kicsit változatosabb ellenfelek lettek volna benne, még jobban imádnánk.

SW Knights of the Old Republic 2

fejl.: Obsidian ért.: PC Guru 2005/02 93%

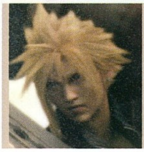
Noha a Sith Lords nem olyan forradalmi, mint amilyen az első rész volt, az új kaland is magával ragadó. Különösen az Erő sötét oldalán haladva, hiszen a Sith mesterek rengeteg viccesen gonosz képességgel rendelkeznek.

Best of Grath

további kedvencek: Starcraft, WoW, SW KOTOR, Metal Gear Solid 2, Final Fantasy X (PS2), Metroid Prime (GC)

Final Fantasy VII

fejl.: SquareSoft megjelenés: 1998



Miután hetedszer is végigjátszottam a FF7-et, kétségem nem fér hozzá, hogy ez a valaha készült legfantasztikusabb szerepjáték. Zseniális történet, minden idők legjobb fejlődési rendszere és rengeteg szerethető karakter...

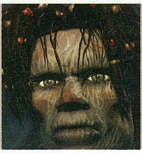
Halo és Halo 2 (Xbox)

fejl.: Bungie megjelenés: 2001 és 2004

A forradalmi Halo zseniális kooperatív módjával vagy 250 órát lopott el az élet ből, Sasával legalább ötször végigjátszottuk Legendary fokozaton. A Halo 2 is kedvenc, ez főként online lehetőségeivel varázsolt el.

Planescape Torment

fejl.: Black Isle megjelenés: 1999



Szerintem ez volt az első igazi SZEREPjáték, ahol döntéseink tényleg befolyásolták az amúgy nagyszerű, morbid elemekkel tűzdelt történetet. A teljesen egyedi karakterek tették igazi kedvenccé a Tormentet.

top 10 – PC GURU top 10

Rome Total War

PC GURU No10

			PC GURU értékelés
★	GTR	2005/01	96%
★	Half-Life 2	2004/13	95%
▼	The Sims 2	2004/10	95%
★	MoH: Pacific Assault	2004/13	95%
▼	FIFA 2005	2004/11	94%
★	Star Wars KOTOR 2	2005/02	93%
★	Chronicles of Riddick	2005/02	93%
★	NFS Underground 2	2004/13	93%
★	SW Republic Commando	2005/02	93%
▼	Rome: Total War	2004/12	92%

top 10 – USA top 10

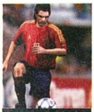
Half-Life 2

USA No1

			PC GURU értékelés
★	Half-Life 2	2004/13	95%
▼	The Sims 2	2004/10	95%
★	World of Warcraft	2005/03	97%
★	Rollercoaster Tycoon 3	2004/13	89%
★	Battle for Middle-Earth	2004/12	85%
★	Sid Meier's Pirates!	2005/01	91%
★	Zoo Tycoon 2	2005/01	74%
▼	Rome: Total War	2004/12	92%
★	MoH: Pacific Assault	2004/13	95%
★	NFS Underground 2	2004/13	93%

top 10 – Németország top 10

FIFA 2005

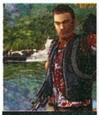


D No7

			PC GURU értékelés
■	The Sims 2	2004/10	95%
★	Half-Life 2	2004/13	95%
★	Settlers: Heritage of Kings	2005/02	84%
★	Battle for Middle-Earth	2004/12	85%
★	NFS Underground 2	2004/13	93%
★	Sid Meier's Pirates!	2005/01	91%
▼	FIFA 2005	2004/11	94%
▼	Football Manager 2005	2005/01	91%
★	MoH: Pacific Assault	2004/12	76%
★	Rollercoaster Tycoon 3	2004/13	89%

top 10 – Anglia top 10

Far Cry



GB No7

			PC GURU értékelés
■	Football Manager 2005	2005/01	91%
★	Half-Life 2	2004/13	95%
▼	The Sims 2	2004/10	89%
★	Battle for Middle-Earth	2004/12	85%
▼	Rome: Total War	2004/12	92%
★	Vampire: Bloodlines	2005/01	71%
★	Far Cry	2004/04	93%
★	MoH: Pacific Assault	2004/13	95%
▼	Rollercoaster Tycoon 3	2004/13	89%
▼	Doom 3	2004/10	92%

Új Star Wars játékok

Freelancer

Már ezer éve várunk egy Han Solo-szimulátorra; úgyhogy most már valaki igazán elkészíthetné nekünk!

Dreamfall

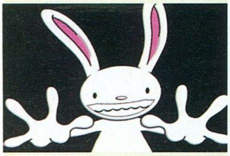
Képzeljetek el egy nyomozós kalandjátékot, ahol több bolygón keresztül lehetne kutatni egy gyilkos után...

Half-Life 2

Az eddigi Jedi Knightok jók voltak, de mennyivel jobb lenne az Erővel manipulálni egy teljesen élő világot...

> apró

Sűrű viharfelhők gyülekeznek a **Troika Games** háza táján. A Greyhawk és a **Vampire** felemás sikere után egyes források azt rebesgetik, bezárják a céget. A Troika szóvivője nem tagadta, hogy bajban van a cég, és azt nyilatkozta, hogy mondta, jelenleg "felülvizsgálat alatt állnak a jövőbeni terveik".



A német **Bad Brain** kiadó hónapokig tartó tárgyalássorozat után szomorúan bejelentette: mégsem sikerült megszerezniük a félbehagyott **Sam & Max 2** projektet a LucasArts-tól.

Végre kiderült, ki vette meg az Ataritól a legendás **Civilization** sorozat jogait! A szerencsés nyertes a **Take 2** – a negyedik Civ-játék így az ő gondozásukban jelenik meg valamikor 2006 elején.

Kínában 50 újabb játékot tiltottak be, köztük a **Sims 2**-t pornográfiáért (!) és a **FIFA 2005**-öt (kíváncsiak lennénk, itt mi volt az indok...).

Nemsokára a moziban Keanu Reeves-szel

Constantine

Fejlesztő > Bits **Kiadó** > SCi
Megjelenés > 2005. március

A DC Comics egyik sikeres sorozata a nálunk meglehetősen ismeretlen Hellblazer; ebből született film Kenau „Neo" Reeves főszereplésével, és ez alapján készül a SCi akciójátéka is. Egy John Constantine nevű detektívet fogunk alakítani, aki nem megcsalt férjek kérésére nyomoz, hanem a Földet veszélyeztető démonok ellen harcol az Angyalok Városában. Lényegében egy Max Payne-szerű lövöldözős-időlassítós akciójátékra lehet számítani, azzal a különbséggel, hogy a Constantine sokkal horrorisztikusabb lesz, mint a Remedy játéka. Nem csupán az élőhalottak és a démonok miatt, de azért is, mert a víztócsáknál átléphetünk a Pokolba. A játékban ez Los Angeles lepusztult, atomtámadás utáni verzióját jelenti, romházakkal, kiégett autókkal, narancsszín, lángoló égbolttal, és állandóan süvítő széllel. Őt, több kiegészítővel is felruházható fegyverrel (mint az apró kereszteket kilövő Szent Shotgun, vagy a sárkánytűzzel operáló lángszóró), valamint hat varázslattal felszerelve irthatjuk a gonoszokat 14 pályán keresztül...

Elő a Szent Kézigránátot

Perimeter
Emperor's Testament

Fejlesztő > KD Labs **Kiadó** > 1C
Megjelenés > 2005. nyár

Noha az újításokkal (és sajnos buta hibákkal) teli Perimeter nem lett átütő siker, mégis gőzerővel készül hozzá az első kiegészítő lemez. Az Emperor's Testament 25 küldetéssel csavarja tovább az amúgy sem könnyen követhető történet szálait, többek között egy idegen faj, a párhuzamosan létező pszichovilágok illetve a Mechanikus Messiás színrelépésével. Természetesen lesznek új egységek és épületek is, ám néhány új védekező torony, valamint idegen gépezetek megemlítésén túl ezekkel kapcsolatban további részleteket nem közöltek a fejlesztők. A csomagot három új multiplayer pálya (ez azért meglehetősen kevésnek hangzik, ennél többet is összedobhattak volna a megjelenés óta...), valamint közel egy órányi, a Szentpétervári Szimfonikusok által feljátszott zene teszi teljessé.

Az alienek megérkeztek

> apró

Megérkezett az első publikus adat a **Half-Life 2** kereskedelmi fogadtatásáról: másfél hónap alatt 1,7 millió példány talált gazdára a boltokban (figyelem: ebbe nem számítanak bele a Steamen megvásárolt, vagy ATI-kupon mellé járó példányok!).

Peter Molyneux-t az angol királynő az „Angol Birodalom Tisztje" címmel ruházta fel (ez a rendfokozat csak egy szinttel van a lovagi cím alatt), a brit játékfejlesztés fellendítésében játszott szerepéért.

Bár hivatalos bejelentés lapzártánkig nem történt, hirtelen minden nagyobb online játékáruház beletette az elkorendelési listájába a **Rome: Total War** kiegészítő lemezét (egyelőre cím és részletek nélkül), októberi megjelenéssel.

Készül a **Rollercoaster Tycoon 3** kiegészítő lemeze, a **Cape Typhoon** – de a címén kívül semmit nem lehet tudni róla.

Origin of the Species

Fejlesztő > Nu Generation **Kiadó** > Try Synergy
Megjelenés > 2005. március

Az Origin of the Species emelkedett címe („A fajok eredete") ellenére vérbeli akciójáték lesz, erre az is bizonyíték, hogy több mint 20 különféle tűzfegyverrel lesz felszerelve a főhősnő. Egy kormányszintű összeesküvésekkel, he RPG-elemek színesítik, ami abban nyilvánul meg, hogy a küldetések (és mellékfeladatok) teljesítésével szétosztható pontokat kapunk, melyekkel fejleszthetjük például okáért célzásunkat, osonóképességünket, vagy ugrásunk magasságát. A grafika a képeken

Ha Lara hiányzik is, valaki mindig beugrik helyette

balul sikerült biotechnológiai kísérletekkel és – utóbbi következtében – mutáns állatokkal és emberekkel teli világba csöppenünk bele a játék elején, ahol egyetlen esélyünk az életben maradásra, ha gyorsabban tüzelünk, mint az ellenfeleink. A vad lövöldözést eny- helyenként elképesztően jól néz ki, ám a fejlesztők érthetetlen módon mégis a „rendkívül eredeti" főhősre, azaz a szexi, macihátizsákos lányra a legbüszkébbek; bár ami igaz, az igaz, a maci beszél és tanácsokat is ad, de hát azért mégis...

Conflict Global Terror

Fejlesztő > Pivotal **Kiadó** > SCi
Megjelenés > 2005. ősz

Mivel az iraki háború ma már lejárt lemez, az eddig főleg arra – no meg a vietnami összecsapásra – építő Conflic-szériát egy új, lehetőség szerint felkapott témával kellett felruházni.

A divatozásra is jut idő

A Pivotal választása a nemzetközi terrorizmusra esett, így a Conflict: Global Terror leginkább a Rainbow Six-sorozatra fog emlékeztetni. Az első Conflict-játékban szereplő négy katona – akik azóta elit terrorelhárító kommandósok lettek – lesz itt is a főszereplő, természetesen minden eddiginél modernebb fegyverekkel megpakolva. A hadjárat során alaposan bejárjuk a Közel-Keletet, de felkeresünk néhány renitens ex-Szovjet tagköztársaságot is. A Vietnamban bevezetett karakterfejlődési rendszer itt is jelen lesz, állítólag továbbfejlesztve.

Brothers in Arms Road to Hill 30

Fejlesztő > Gearbox **Kiadó** > Ubisoft
Megjelenés > 2005. március

▶ Megkerülős csel

A Brothers in Armsban két, legfeljebb három főből álló osztag felett vehetjük át az irányítást. A legjobb taktika, ha ezek közül az egyiket az ellenséges erők figyelmének lekötésére használjuk, míg a másikkal – amelyben mi vagyunk – oldalról megközelítjük és kivégezzük a többiek által egy helyben tartott nácikat.

▶ Tankológia

Ha sikerül működőképes harckocsit zsákmányolnunk, akkor azt is irányíthatjuk! Igaz, nem közvetlenül: ilyenkor az tulajdonképpen átveszi a második osztag szerepét, és így adhatjuk neki ki a megszokott parancsokat. A pusztításon kívül a tank mobil fedezéknek is kiváló – egészen addig, míg nem találkozunk egy rakétavetős német bakával...

▶ Megtörtént esemény

A Brothers in Arms 21 pályája mindösszе nyolc nap eseményeit dolgozza fel, azét a nyolc napét, melyet félresodródott 101-es ejtőernyősök 1944-ben eltöltöttek Franciaországban. Legfőbb feladatunk az életben maradás, illetve a visszatérés a fősereghez.

informátor

A Gearbox első, saját ötleten alapuló programja leginkább a Call of Duty és a Full Spectrum Warrior keresztezésének tűnik, vagyis egy második világháborús taktikai FPS-ről van szó. A 101-es ejtőernyősök kötelékébe tartozó Matt Baker őrmester bőrébe bújva kell rész vennünk a normandiai partraszállásban. Osztagainkat az egérkurzorral irányíthatjuk; ha egy ellenfélre bökünk rá, azt megtámadják embereink; ha üres területre, akkor odamennek.

informátor

A hatalmas sikert elérő Longes Jorney folytatása már hosszú évek óta készül. A norvég fejlesztők alaposan átalakították a játékot, a világba nem illő, csak akadályként szolgáló puzzle-k eltűntek, a helyüket – általában elkerülhető – akciójelenetek vették át. További csavar lesz a három karakter irányítása, akik ugyan más világokról származnak, de előbb-utóbb találkozni fognak...

▶ Akció-kaland

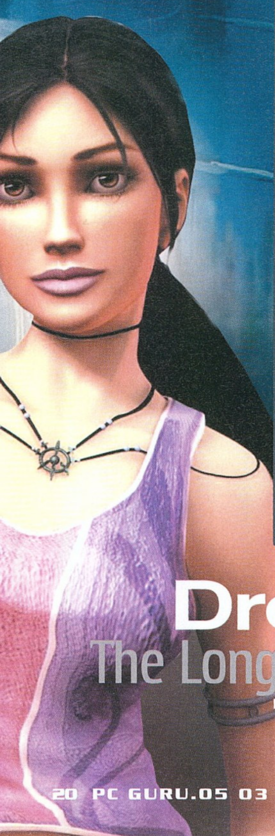
Noha a Longest Journey színtiszta kalandjáték volt, a folytatás rengeteg akcióelemmel gazdagodott. Lesznek gyors döntést igénylő menekülések, és bizony néha még ökölharc is. Igaz, Zoe meglehetősen gyenge, de April, és még inkább Kian jó harcosok.

▶ Főszerepben a trió

Az első játékban April Ryant irányíthattuk, a Dreamfallban viszont már három központi szereplőnk lesz. Zoe lesz a központi alak, ő a XXIII. századi Kairóban él. A másik két figura a Starkon élő April, illetve a Winter nevű vidékről származó Kian lesz.

▶ Az élő világ

A fejlesztők kidolgozták Zoe eddigi húsz évének minden mozzanatát; a játékos sokszor fog találkozni a lány ismerőseivel, többek között az apjával és az ex-barátjával, akivel nemrég szakítottak. Ezek az emberek tőlünk függetlenül is élik az életüket, és bizony nem hagyják szó nélkül, ha valami olyat cselekszünk, ami nem jellemző Zoe-ra.



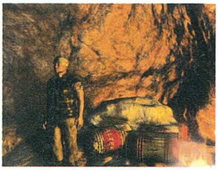
Dreamfall
The Longest Journey 2

Fejlesztő › Funcom **Kiadó** › Funcom
Megjelenés › 2005. vége

Retribution

Fejlesztő › U-235 **Kiadó** › Még nincs
Megjelenés › 2006. vége

Egy teljesen ismeretlen, mindennemű fejlesztési tapasztalatok nélküli csapat egy ígéreteik szerint mindent verő FPS-en dolgozik. A képeken rengeteg DirectX 9-es effekt tobzódik, szuper árnyékokkal és kissé műanyag-hatású karakterekkel – kísértetiesen hasonlít tehát a mostani helyzet arra, amikor a Far Cry bemutatkozott (pontosan ezért vagyunk hajlamosak bízni benne, hogy ez is jól fog elsülni!).



Te a Far Cryból szöktél?

Még a játék környezete is hasonló: itt is trópusi vidéken járunk, nevezetesen Miamit, annak tengerpartját és néhány közeli szigetet fedezhetünk fel a játékban. Egy fiatal, 18 éves srácot alakítunk, aki apja haláláért akar bosszút állni – ehhez pedig minden eszköz megengedett. Ha úgy gondoljuk, túszul ejthetünk gazdag turistákat, hogy a váltságdíjból új fegyvereket vegyünk, de az is lehetséges, hogy zsoldosokat vegyünk fel magunk mellé, kiképezzük és felszereljük őket, hogy megvédjék a bázisunkként szolgáló hajónkat.
A lopakodó és a Rambo-stílus is lehetséges lesz, és állítólag az AI ennek megfelelően módosítja az egyes bázisok védelmét. A Retribution igen ambiciózus vállalkozásnak tűnik, bár szó se róla, idejük van a fejlesztőknek a jövő év végére ígért megjelenésig...

Seven Kingdoms
Conquest

Fejlesztő › Infinite **Kiadó** › Enlight
Megjelenés › 2005. szeptember

A Seven Kingdoms sorozat első két része 1997-ben és 1999-ben jelent meg, és mindkettő meglehetősen visszafogott sikert aratott (mindig sikerült szerencsétlen módon a Blizzard aktuális slágerprogramjához időzíteni a megjelenést). A hét teljesen eltérő civilizáció ugyan jelentett némi újítást, ezen felül viszont minden a régi RTS-klisék szerint zajlott. Az idén megjelenő harmadik rész többet kínál: a 6000 éven keresztül húzódó sztoriban nem csak hét emberi népet, de hét démonfajt is irányíthatunk. Előbbiek specialitásai a hősök és a félistenek, utóbbiaké pedig az elementálok és a gólemek lesznek, de természetesen minden nép rendelkezik speciális egységekkel, fejlesztésekkel és varázslatokkal. Sajnos a grafika már igencsak elavult, nemhogy az előző számunkban bemutatott Age of Empires 3, de a már majdnem három éves Warcraft 3 is sokkal szebb nála.

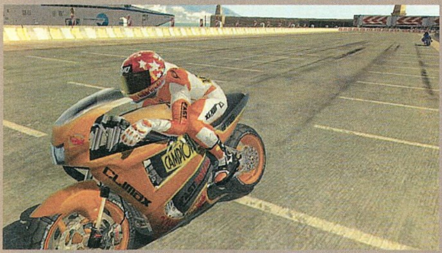
Az Age 3 után ez már kicsit kopárnak tűnik...

MotoGP 3

Fejlesztő > Climax **Kiadó** > THQ
Megjelenés > 2005. június

Reszkess London, megjöttek a szolid motorosok!

A MotoGP 3 rengeteg újítással fogja elkényeztetni a motorok szerelmeseit! Kezdetnek ott lesz a hagyományos bajnokság, mind a 16 idei pályával (tehát Suzuka helyett a katari pálya szerepel). Emellett kapunk egy új, ún. Extrém üzemmódot, amely teljesen más rendszerben teszi próbára vezetési képességeinket. Ebben országúti, illetve városi pályákon kell repesztenünk, legfeljebb kilenc riválissal – optimális esetben – a nyomunkban. Lényegében a 16 igazi pálya környékét térképezhetjük fel ilyen módon, elrepeszthetünk például a malajziai GP helyszíne mellett, egy őserdőt átszelve; de megnézhetjük a holland tulipánmezőket és szélmalmokat is, amikor Assen mellett versengünk. E játékmódban 600-as motorral indulunk, és a versenyeken gyűjtött pénzen vehetünk egyre erősebb gépeket, illetve alkatrészeket. Az ígéretek – és az első videók tanúsága – szerint a játék még gyorsabb lett, és még szabadabban lehet dekorálni a vad járgányokat.



Itt aztán van hely az előzésre - vagy a lökdösődésre

A civil forgalmat sajnos verseny alatt elterelik

Darwinia > Demo a DVD-n

Fejlesztő > Introversion **Kiadó** > Introversion
Megjelenés > 2005. március

A Darwinia valószínűleg az év legőrültebb játéka lesz, ahogy az DVD-n levő demóból is azonnal látszik. A mindössze négy főből álló fejlesztőcsapat az RTS stílust bolondította meg néhány hihetetlen újdonsággal. Egységeink apró kétdimenziós lények, a darwinianok lesznek, akik poligonokat bányásznak a hegyekből, miközben programokat fejlesztünk ki, amelyekkel egyre okosabbá és erősebbé tehetjük lényeinket. Ellenfélként vírusok szolgálnak, akik között lesznek tucatlények és fél pályát betöltő szörnyetegek is. Az irányítás nélkülözi az ikonokat, mindössze egységgyártáskor nyílik fel egy egyszerű menüsor – mindent az egérrel való rajzolással kell megoldanunk! Az egyedi grafika és zene minket teljesen elvarázsolt – mindenkinek ajánlani tudjuk a kipróbálását (persze csak ha vevő vagy a különlegességekre)!

Teenage Mutant Ninja Turtles

Mutant Melee

Fejlesztő > Konami **Kiadó** > Konami TYO
Megjelenés > 2005. április

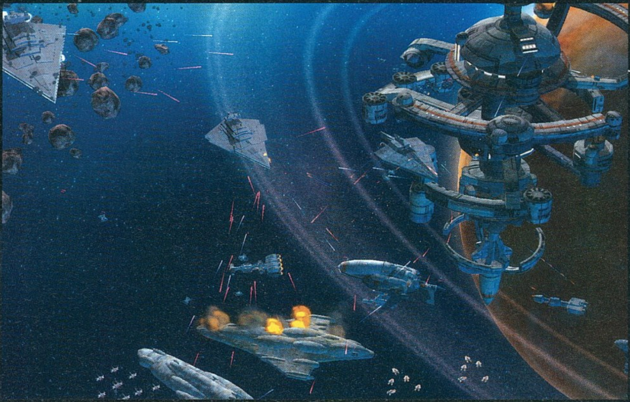
Össznépi perpatvar a nyolcvanas évekből

Bár a fiatalkorú teknőcökből lett mutáns nindzsák népszerűsége már vagy egy évtizede a mélyponton van, a Konami óriási lendülettel készíti az újabb és újabb játékverziókat. A Mutant Melee két részből áll, melyek közül az első a hagyományos formulát követi: kiválasztott teknősünkkel tíz pályán át kell levernünk a ránk rontó agresszív hordákat. Az igazi újítást a Melee Match üzemmód képviseli, és lényegében egyetlen képernyőnyi pályákon játszódik. Itt legfeljebb négyen viaskodhatnak különböző minijátékokban (Knock-Out, King of the Hill, Last Man Standing). Minden játékmódban legfeljebb négy játékos vehet részt, és a jó szerepléssel összesen 20 karaktert lehet megnyitni.

STAR WARS EMPIRE AT WAR

fejlesztő petroglyph kiadó lucasarts web www.petroglyphgames.com

Háborog az Erő… Milliók jajdultak fel, aztán elnémultak egyszerre. Valami rettenetes dolog történt." – darálta volna el unottan a megszokott szöveget az öreg Obi-Wan Kenobi, ha látja, mit művel a Csillagok háborúja világával a LucasArts, amikor stratégiai játék fejlesztésére adja a fejét. Force Commander, Rebellion, Battlegrounds… dereng már valami? Ha összeszedjük minden jóindulatunkat, akkor is csak azt tudjuk mondani, hogy ezek a játékok egytől egyig olyannyira rosszak voltak, hogy ehhez csak a magyar „profi" labdarúgás utóbbi húsz évéből tudnánk valami épkézláb hasonlatot előcitálni (azt meg nem tesszük, mert a FIFA játékshow-n megígértük Lotharnak, hogy nem izélgetjük a magyar focit). Most azonban, három csúfos, világraszóló bukás után a LucasArts újra nekiveselkedik, hogy megtörje az átkot (aláfestésnek tessék ideképzelni az Imperial March-ot, Vader témáját a Birodalom visszavágból ezerfős fúvószenekarral!): ismét visszatérhetünk a messzi-messzi galaxisba, ezúttal – remélhetőleg – egy jó kis RTS erejéig!



Bár hivatalosan csend van az űrben, mindeki ideképzelheti a lézerek hangját

Valami meg-mozdult az Erőben

Felejtsük el az RTS-ek megszokott „küldetés – mozi – eligazítás – következő pálya” rutinját! Az Empire at Warban – ahogy a cím is mondja – egy egész galaktikus birodalom a harc helyszíne és tétje, ami sokkal grandiózusabb, epikusabb, nagyobb léptékű játékélményt ígér, mint a megszokott „pályáról pályára” játékok. A játék a Total War bevált alapjait helyezi sci-fi klisék közé: a nagy csillagtérképen mennek a stratégiai hadmozdulatok, a bázisok menedzselése és a seregek felállítása; aztán ha véletlenül összetalálkozunk az ellenséggel, már helyi szinten real-time-ban játsszuk le az adok-kapok akciót. (A készítők a Rome helyett egyébként inkább úgy szokták leírni a játékot, mint egy real-time Civilizationt, ahol a csatákat is magunk játszhatjuk le 3D-ben).

"Annyi csalódás után most valószínűleg megtörik az átok, hiszen az Empire at War nagyszerűnek ígérkezik!"

A harc egyaránt zajlik bolygófelszínen és űrben – mivel mindkettőt ugyanaz a grafikus motor mozgatja, és ugyanaz a kezelés is, sejthető, hogy az űrharc láttán nem kezdenek el pályaválasztási tanácsadóhoz szaladni a Homeworld vagy a Nexus fejlesztői. Az űrcsaták leginkább a játékosok kollektív emlékezetéből réges-rég kiesett Star Trek Armada ütközeteire emlékeztetnek, azaz a 3D-s űrben a hajók meghatározott 2D-s síklapokon mozognak és lövik egymást vadul. Mivel a síkok között lehet ide-oda közlekedni, a 3D illúziója megvan, viszont a csata átlátható és kezelhető marad. A látvány mondjuk erősen „kompromisszumos” az eddigi előzetes képek alapján, de ne legyünk telhetetlenek – főleg, mert a felszíni csaták bőségesen kárpótolnak az űrben elmaradt vizuális csodákért.

Az űrben megvívott, valamint a felszíni csaták szorosan összefonódnak, példának okáért a földi invázióban csak azokat az egységeket vethetjük be, amelyek a szállítóhajó gyomrában túlélték a bolygó lég- és űrvédelmét, az esetleges aszteroidaövben bujkáló vadászrajokat és az orbitális véderő elleni csetepatét. Hogy a dolog még összetettebb legyen, a felszínre telepített légvédelem is beleszólhat az űrharcba, és viszont: a fenti csatát átvészelt kisebb űrhajók lenn, a légtérben is oszthatják az áldást (leginkább a vadászgépek; a csillagrombolók sajnos nem annyira…). Látható tehát, hogy a védekező fél jóval kényelmesebb helyzetben van, mint a támadó, tehát az ősi RTS-átok, a rush taktika itt alapból halálra van ítélve (ez azt is jelenti, hogy Chris állandóan ki fog kapni). Egy bolygó elfoglalása tehát kétlépcsős folyamat: először az orbitális védelmen kell átvágni magunkat, és csak utána jöhet a felszíni verekedés.

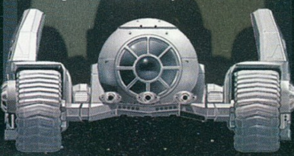
Megjött a vogon útépítő flotta

Velünk van a (túl)Erő

A felszíni csatákban nem lesz egységgyártás (ezt a csaták között, a bolygók menedzselésekor tehetjük meg, legalábbis a jelenlegi tervek szerint), így kizárólag a taktikára kell majd koncentrálnunk. Nagy szerephez jutnak a koncentrált, meglepetésszerű támadások, és az ésszerű, szervezett visszavonulás, aminek hallatán a Rome-on edzett kőstratégák is reflexből megbillentik a szemöldöküket amúgy Roger Moore-osan (tegye fel a kezét, aki valaha a visszavonulást választotta egy RTS-ben az állás visszatöltése helyett!). Érdemes lesz

Tie Crawler

Mintha csak értelmet akarnának adni az egyébként meglehetősen gyenge szóviccnek (tájjellegű, éééérted?), a Birodalom mérnökei egy elegáns húzással keresztezték a TIE Fighter űrvadászt egy traktorral – és máris megszületett az olcsó, tömegesen gyártható kompakt könnyűtank, a TIE Crawler! A két oldalsó szárny alsó felére gigászi lánctalpak kerültek, amelyek tetszőlegesen zord útviszonyok mellett is képesek 90 km/h sebességgel szállítani, az egyfős – pilótaként és lövészként egyszerre funkcionáló – „legénységet”. A tűzerőről egy könnyűlézer és két közepes kaliberű blaster (ez a Star Warsban a lézerhez hasonló fegyver, csak míg az folyamatos sugarat lő, ez rövid lézernyalábokat ereget) gondoskodik. Az Empire at Warban vélhetőleg igen sokat fogjuk használni játékban és filmben még nem látott (ám Star Wars regényekben már szerepelt) a TIE Crawlert, ezért most ígérjük meg: nem röhögjük ki szegényt igen komikus külseje miatt…



STAR WARS EMPIRE AT WAR 0058334 FGH558 FT88577

néha vesztes csatákba is belemenni, csak hogy lassítsuk az ellenfél előrenyomulását, esetleg kifürkésszük a csapatai összetételét, vagy annyi veszteséget okozzunk neki, hogy a főseregünknek már legyen ellene esélye. Lesz tehát itt bőven taktikázás, hátbatámadás, bekerítés, figyelemelterelő látszattámadások meg minden, amit a haditudományok doktorai valaha kitaláltak – legalábbis, ha lehet hinni a fejlesztők ígéreteinek. Sok résztvevős csatákban mindig gond az útkeresés és a formációk használata (a Force Commander koporsójában például az egyik szög – a cirka 500-ból – ezeknek a fertelmesen rossz megvalósítása volt az); a petroglyph-es srácok ezt egyszer már jól megoldották a Battle for Middle-Earth-ben, de most az ígéretük szerint (már megint...) egészen új szintre emelik az AI-rutinok hatékonyságát.

Uraim, irány a Halálcsillag. Roham!

Folytatva „Mi nem lesz" rovatunkat: erőforrás-gyűjtögetés sem lesz a játékban, legalábbis abban a formában, ahogy azt RTS-ekben megszokhattuk, semmiképpen (bután is néznének ki a bányában vagy farmon dolgozó, netán fát vágó droidok...). Ehelyett az ellenőrzésünk alatt tartott bolygók termelik számunkra a pénzt (még nem eldöntött, hogy magunk szabályozhatjuk-e az „adó" szintjét, de jópofa lenne), s ezen felül minden bolygó valamilyen extra bónuszt is ad a gazdája számára, akárcsak az ősszel megjelent Battlefrontban: példának okáért gyorsabb vagy olcsóbb építkezést, hozzáférést egy spéci harci egységhez, az egész seregre kiterjedő bónuszt és így tovább...

Kérdésünk: hány hajó van a képen?

A Birodalom odavág

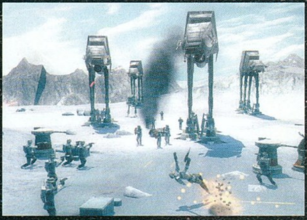
Az intergalaktikus pofozkodás két résztvevője elég markáns jellemvonásokkal bír, amiket kitűnően lehet lefordítani RTS-sablonokra, így garantált, hogy a lázadók és a birodalmiak igazgatása teljesen eltérő élményt nyújt majd, ahogy merőben más játékstílust is igényel. A Birodalom katonailag rettentően erős, szinte kifogyhatatlan utánpótlással rendelkezik, a hadseregének nem számít semmilyen veszteség, hiszen bármit pillanatok alatt pótol. Ha lesújt a birodalmi ököl, ott kő kövön, lázadó Alderaanon nem marad – viszont ez az ököl lomha, lassan reagál, és a legritkább esetben tudja csak, hová is kéne sújtani; a birodalmiak hírszerzése és felderítése ugyanis nem a legfényesebb. Ráadásul a Császárnak nem kimondottan magas a népszerűségi indexe a galaxisban, ami annyit tesz, hogy az alapból semleges bolygók birtokjogáért is igencsak meg kell küzdeniük a helyiekkel. A Lázadók Szövetsége ennek éppen az ellentéte. Aránylag gyengék, kevesen vannak, de gyorsak, a legtöbb helyen élvezik a helyiek támogatását, és ami a legfontosabb: a kémeik mindenhol jelen vannak. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy a lázadók mindig látják a Birodalom hadmozdulatait, tudnak a fejlesztéseikről, a csapatösszevonásokról, mindenről. A Császár szolgái a nyomasztó nyers erőfölényért cserébe kénytelenek nyílt kártyákkal, és félig-meddig vakon játszani; nagyjából csak akkor veszik észre a lázadók hadmozdulatait, amikor azok már ott vannak az orruk előtt – rosszabb esetben akkor, amikor azok már véget értek. (Távolról, és szigorúan elméleti síkon az erőviszonyok a Splinter Cell kémek-zsoldosok felállására emlékeztet, ami igen jó ómen, és azt jelenti, hogy ha a kiegyensúlyozást nem rontják el, roppant élvezetes játékra van kilátás!)

Hol van Luke? Ezt a lépegető rá vár

Áldozatok a sakkjátszmában

Emlegettem már néhányszor a helyieket. Nos, a játékot aránylag kevés bolygóval kezdjük (a lázadók alig kettőt-hármat birtokolnak, a Birodalom persze valamennyivel többet), és ha befolyást akarunk szerezni a többi felett, bizony ohatatlanul is konfliktusba keveredünk a helyiekkel. Itt van lehetőség bőven stratégiázni: a lázadók részéről (támogatni a Birodalom-ellenes bolygókat, a Császár ellen hangolni a szövetséges, hős felszabadítóként átvenni az uralmat a Birodalom elnyomása alatt senyvedő rendszerekben stb.), a Birodalom pedig örülhet, mert végre nem kell gerillák után csapkodni a sötétben, hanem végre lesújthat a haderő...

A Warcraft 3 óta nincs RTS hősök nélkül, és az Empire at War sem akar kimaradni a sorból, főleg hogy a már-már perverz részletességgel megalkotott Star Wars háttérvilág (a játék nem csupán a filmekben megismert világot veszi alapul, hanem a könyvek, képregények, szerepjátékos kiegészítők által kidolgozott, bővített univerzumot) tálcán kínálja a jobbnál jobb karaktereket. Hogy ne ismétlődhessenek meg a Battlegrounds extrém bugyuta jelenetei (istenem, amikor Darth Vader negyedóráig csapkodott egy ewok kunyhót a lézerkardjával... máig beleremeg a jobb érzésű játékosok gyomra...), ezúttal a hősöket közvetlenül nem irányíthatjuk. A hősök általában valami extra küldetés teljesítéséért cserébe csatlakoznak hozzánk; van, aki a csatákban jeleskedik – pl. az öreg Verebes-imitátor Vader –, mások passzív módon segítenek a szent cél elérésében, mint Mon Mothma (az a szigorú fizikatanárnő-ábrázatú szenátorasszony a Jedi visszatérből), aki a bolygóink termelését javítja



A hatalom elfojtja a felkelést

fel kissé. A hősök mellett a másik újhullámos RTS-szériatartozék, a tapasztalatot szerző, és fejlődő harci egységek rubrikáját is kipipálhatjuk az Empire at War adatlapján – aminek különös jelentőséget kölcsönöz a tény, hogy itt minden csatából továbbvihetjük a túlélőket a következő menetre. A nagyobb harci egységek (anyahajók vagy a felszínen épített főhadiszállásunk) több szinten át fejleszthetők: ez praktikusan újabb és újabb részegységek hozzáépítését jelenti az alaphoz. A bolygófelszíni bázishoz például hozzáépíthetünk kantint (javítja a sorozás hatékonyságát), kórházat (regenerálódnak a sérült embereink), légvédelmi ionágyúkat, vagy űrhajógyárat. A dolog oda-vissza működik, tehát egy hatos szintű csillagrombolóról szépen le lehet pucolni egyesével a ráépített tápokat, így az a zárótűz alatt lassan visszalépked a drágán megvett szinteken, elveszíti a fejlesztések adta bónuszokat, míg végül megadja magát az enyészetnek. A Homeworld 2-ben bemutatkozott „részegységekre célzunk" módszer ezen felül működik az értelemszerű hajóalkatrészekre is, azaz kilőhetjük az unszimpatikus ellenség hajtóműveit, pajzsgenerátorát, kommunikációs rendszerét, és a többit (az Űrgolyhókból ismert eperdzsemes radarbénító manőver vélhetőleg kimarad, de a Birodalom visszavágban látott „vontatókötéllel összegubancoljuk a lépegető csülkeit" itt is működőképes).

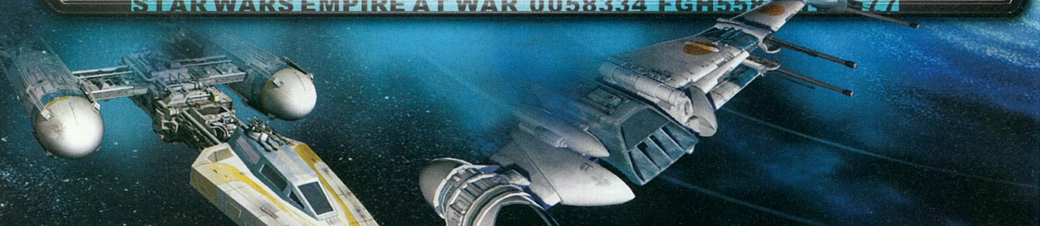
Legjobb pillanatok

1. Bár az űrcsaták nem olyan látványosak, mint a földi összecsapások, mégis, valahogy megbizsergeti az ember szívét, amikor derék csillagrombolói szétcincálnak egy óriási lázadó flottát X-Wingestül, vezérhajóstul.

2. Ha pedig győztünk az űrben, csak kipakoljuk a szállítóhajók rakományát, és leigázzuk a bolygót. Lázadóra lépni nem tilos, de a civileket ne öljük le! Ők fizetik ugyanis az adót, amiből AT-AT-t építünk.

Érezd az Erőt!

Új játékhoz új grafikus motor dukál – gondolták a fejlesztők (főleg az után, hogy a legutóbbi engine-jüket, a Generalst és a Battle for Middle-Earth-t mozgató SAGE-et, érthető okok miatt nem használhatták). Az új motor az Alamo névre hallgat, és egyelőre elég felemás képet mutat; némely előzetes kép roppant látványos és hangulatos – mások viszont a kínos emlékű Force Commandert idézik fel az ember fiában, ami nem kimondottan jó ómen. Elvileg (és szokásunkkal ellentétben most bizzunk az ígéretekben!) a játék világának minden négyzetcentimétere rogyásig lesz shader effektekkel, bump mappinggel, soft (azaz lágy szélű, realisztikus) árnyékokkal, meg minden egyébbel, amit csak a grafikuschip-gyártók marketingesei ki tudnak találni.



Érdemes még megfigyelni a képeken a méretarányokat: a húszméteres lépegetők mellett valóban eltörpülnek a gyalogosok, ami az RTS-ekben szokásos, eltorzított arányok (másfél ember méretű épületek...) mellett felüdülés a szemnek és a realitásérzéknek.

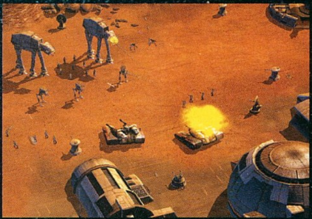
A zene természetesen John Williams klasszikus dallamain fog alapulni, Frank Klepacki (a West-

■ Ilyen fedezettel bátran masíroznak

wood házi zeneszerzője volt 12 évig, 28 játék zenéje illetve hangeffektjei állnak már mögötte) közreműködésével. Nincs kétségünk afelől, hogy egészen fantasztikus lesz!

Réges-régen, egy messzi-messzi galaxisban

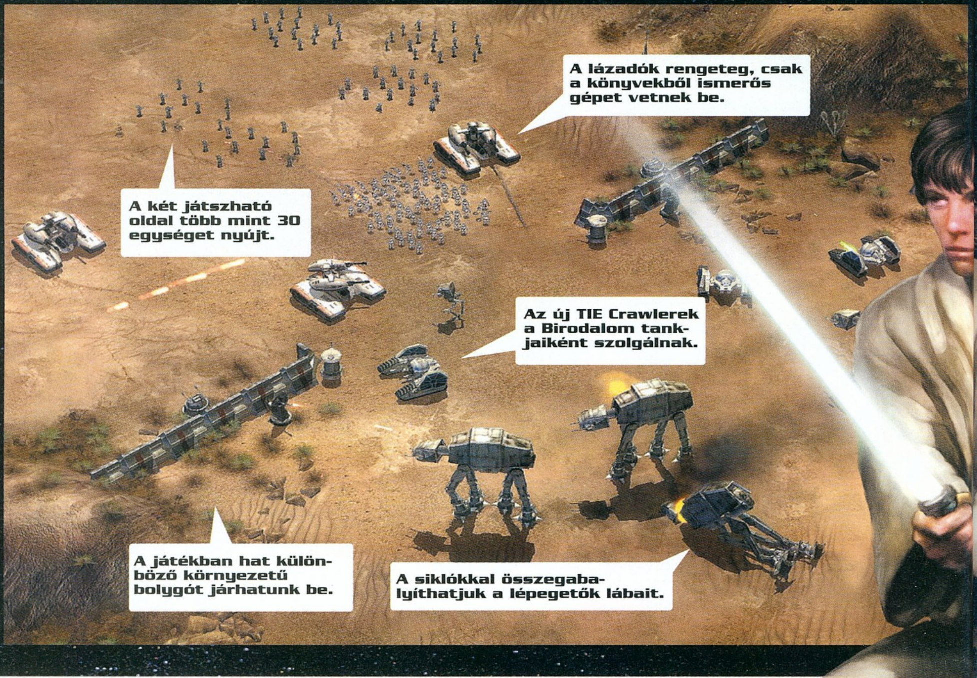
A történet a nagy űropera harmadik, A Sith bosszúja néven májusban (éppen az E3 kiállítás alatt) mozikba kerülő fejezete, és az Új remény (azaz a klasszikus, '77-es Csillagok háborúja) között indul,



■ Birodalom-Lázadók, 1:0

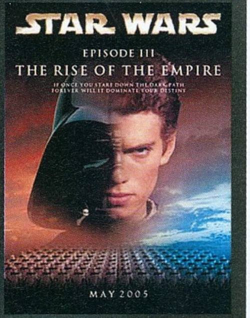
és egészen a Jedi visszatérig húzódik. A sztori nemigen fonódik össze a filmek történetével (bár a kihagyhatatlan hoth-i és endori csatajelenetekben természetesen itt is részünk lesz), inkább párhuzamos azzal, és a háttérben történő eseményekre koncentrál. Az egyik lázadó küldetésben például az X-Wing űrvadász prototipusára kell vigyáznunk – ha elveszítjük, elég kínos helyzetbe kerül a rebellis társaság... A történet fő szálát viszont teljes mértékben a mi cselekedeteink határozzák meg, igen izgalmas „Mi lett volna, ha..." szituációkat életre hívva. Például mi lett volna, ha Leia hercegnőnek nem sikerül addig húzni az időt a Halálcsillagon, míg a Dantooine-on levő lázadó bázist evakuálják? Mi lett volna, ha nem sikerül a Halálcsillagot megsemmisíteni, mielőtt odaér a Yavin 4-hez (vagy fordítva: mi lett volna, ha még azelőtt sikerül felrobbantani, hogy teljesen felépült volna?) – és így tovább, a lehetőségek határtalanok.

Álljon meg a menet! – kiált fel most az éles elméjű, figyelmes olvasó. Mi az, hogy „az egyik lázadó küldetés"? Nem arról volt szó, hogy nincsenek előre megírt küldetések, hanem minden dinamikusan, a nagy térképen megtett stratégiai húzásoknak megfelelően alakul?! Nos, hogy a nagy szabadság ne menjen a sztori kárára, az izgalom és a feszültség fenntartása érdekében a fejlesztők teleszórják a játékot ilyen kis „küldetés-magokkal". Ezek időről időre megjelennek a térképen, aztán a játékos vagy odavezényel némi haderőt, lejátssza a küldetést és örül a bónusznak, amit az ad (tehát a példánál maradva megkapja az X-Winget gyártható, bevethető harci egységként), vagy kihagyja és vállal



A Sith bosszúja

Ha hihetünk George Lucasnak (és Csillagok háborúja ügyben azt hiszem, hihetünk neki), a május 19-én a világ minden táján egyszerre mozikba kerülő Sith bosszúja lesz a legutolsó Star Wars-film. A harmadik epizód köti majd össze az előzmény-trilógiát a három klasszikus filmmel, és Lucas szerint minden addig nyitott kérdésre választ fog majd adni. Lássuk csak, mi mindennek kell történnie, hogy előálljon az első film, a Csillagok háborúja alapszituációja! Anakin Skywalkert elnyeli az Erő sötét oldala, és Darth Vaderré válik, Palpatine szenátorból Császár lesz, a Köztársaságból pedig már majdnem kialakul a Birodalom. Luke és Leia megszületik, anyjuk, Padmé meghal, az ikreket pedig elrejtik a birodalmiak elől. A Jedi Lovag-

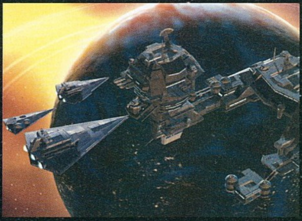


rendet kiirtják, az utolsó két túlélő, Yoda mester és Obi-Wan Kenobi elrejtőzik, és várja, hogy az Erő hozzájuk vezérelje Anakin gyermekeit...

Várható továbbá egy hatalmas indító űrcsata a Coruscant felett, és legalább három gigászi fénykard-párbaj: Obi-Wan kontra Grievious tábornok (a Klónok támadásából megmaradt szeparatisták egyik vezére, hírhedt féldroid jedi-gyilkos tápgép), Obi-Wan kontra Anakin, illetve Yoda mester kontra Palpatine. További grandiózus csatajeleneteket várhatunk a klónkatonák és a jedi-tanítványok között a Jedi Templom lerombolásakor, valamint a klónsereg és a vukik között a Kashyyyk ostrománál (Csubakka rokonai a Császár által legyőzött, menekülő Yodát védelmezik majd). A cselekmény mennyiségéből látszik, hogy a film vagy nagyon hosszú lesz, vagy nagyon pörgős, de leginkább mindkettő egyszerre – és mindenképpen hihetetlenül látványos, amiről az ILM gondoskodik (állítólag a trükkmesterek már többször sztrájkkal fenyegették Lucast, olyan durva rabszolga-módban hajtja őket, hogy minden effekt és CG jelenet kész legyen a premierre).

ja a következményeket (várhat, míg újra összekalapálnak a mérnökei egy X-Wing prototípust). Érdekes elképzelés, ha kellően sok missziót készítenek el, és azokat ésszel pakolják be a játékba, az erősen megemelheti az újrajátszási hajlandóságot az egyszeri játékosban. Egyébként muszáj megjegyeznem, hogy kis hazánk büszkesége, a Nexus, még valamikor az ókorban – amikor még Imperium Galactica 3 néven futott –, a tervek szerint tök ugyanezt a rendszert használta volna...

Mivel a játék a klasszikus trilógia idejében játszódik, régi jó ismerősként köszönthetjük az össznépi pankráció résztvevőit: négylábú AT-AT és kétlábú AT-ST lépegetőket, TIE vadászokat, bombázókat, hófehér páncélos rohamosztagosokat az egyik; X-, Y-, A- és egyéb fura alakú szárnyakkal megáldott űrhajókat, kukásnarancssárga egyenruhás lázadó katonákat a másik oldalon. (Egyelőre nem eldöntött, hogy a Halálcsillagot is felépíthetjük-e, mindenesetre mi nagyot csalódnánk a fejlesztőkben, ha kihagynák ezt a lehetőséget a játékból.) A helyszínek között már biztosan ott lesz a fagyos Hoth, a napégette Tatooine, a mocsaras Dagobah, a buja erdőkkel borított Endor, ezenfelül lesznek még vulkanikus, és teljesen beépített terepek is a játéknak otthont adó pár tucatnyi planétán.



■ **MegErőszakoljuk a bolygót**

A multiplayer módokról egyelőre nem sok szó esett, valószínűleg a sokfős, mindenki-mindenki ellen ütközeteket csak földi (vagy éppen kizárólag űr-) harc módban vívhatjuk majd meg (ehhez lesz ladder meg minden más egyéb, amit csak le lehet koppintani a Battle.netről). A teljes, stratégiai hadmozdulatokat, építkezést, fejlesztést is magába foglaló játékmenetet csak egy egy elleni háborúban tapasztalhatjuk meg.

Erőt, egészséget!

Az Empire at War jelenleg a fejlesztés korai, alfa verzió előtti szakaszában tart: sok játékelem még egyáltalán nem működik, rengeteg változtatás, finomítás várható a részletekben, de a játék váza nagy vonalakban már a végleges képet mutatja. Ennek ellenére a LucasArts ragaszkodik a 2005-ös őszi megjelenési dátumhoz, ami eléggé baljósan hangzik a program jelenlegi állapotához képest... Mindenesetre ez a csapat már véghezvitt néhány csodát az előélete során (hogy mást ne mondjak, a Red Alert 2-t szűk másfél év alatt ütötték össze!), tehát reménykedhetünk. Leginkább abban, hogy amikor majd teszteljük a végleges játékot, az „Ez + Az" feliratú kis dobozkánkba ne azt legyünk kénytelenek beleírni, hogy Force Commander + Rebellion + Battlegrounds...

Hancu

\+ Minden tekintetben jobb lesz, mint eddigi társai; ráadásul a Rome-szerű rendszer fantasztikus lehet

– Reméljük az eddig látottaknál jóval több egység lesz, és a multiról se hallottunk sokat...

Összességében:

Úgy néz ki, hogy egy kellemes Star Wars RTS-sel gazdagodunk, mikor az Empire at War megjelenik. Végre!

Készültségi állapot: 40 %

Electronic Arts Presents

The Godfather

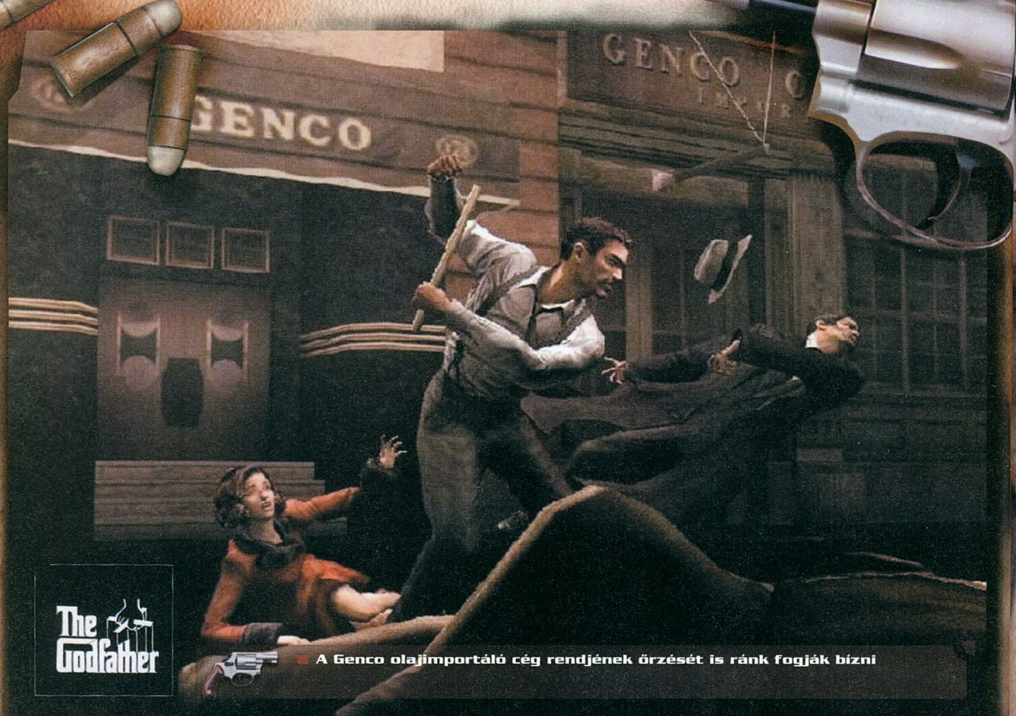
Minden idők egyik legnagyszerűbb filmalkotása, a Francis Ford Coppola által rendezett, világsztárok sorát felvonultató Keresztapa-trilógia. Az összesen kilenc Oscar-díjat nyert három film tökéletesen vitte mozivászonra a Mario Puzo által írt könyvek világát, az Amerikában működő olasz maffia életét. A Corleone család viszontagságos történetét a három film mellett Puzo könyvei mesélték el – eddig! Az Electronic Arts ugyanis megvásárolta a grandiózus maffiatörténet jogait, és már két éve dolgoznak teljes titoktartás mellett a játékfeldolgozáson. Az idei E3 egyik nagy durranásának szánt Godfatherről most az elsők között számolunk be Nektek.

Együtt a család

A játékhoz – noha az sokkal inkább alapul az eredeti könyvön, mint a filmen – leszerződtették a Keresztapa első részének szinte minden alakját. Az egyetlen, aki nem akart részt venni a monumentális vállalkozásban, Al Pacino volt – ő egyébként egy másik híres filmjéből készült játéknál, a Scarface-nél sem tette meg ezt. Valószínűleg ennek köszönhető, hogy a játékos nem az ő bőrébe bújhat; bár az EA Redshore fejlesztői váltig állítják, hogy a kezdetektől egy új karakter megteremtése volt a cél. Így aztán a játékos a Család – és nem a szó szerinti értelemben vett Corleone család – egy fiatal tagját fogja alakítani. Várhatóan a nevét nem változtathatjuk meg, viszont minden mást testre szabhatunk. Az Electronic Arts a minden eddiginél több lehetőséget kínáló, mégis pofonegyszerűen kezelhető karakterkészítőt ígér a játékhoz – nagy szavak, de ne felejtsük el, hogy az ígéret attól a cégtől származik, amelytől a Sims 2-t és annak millió lehetőségét kaptuk…

Bármilyen hihetetlen, még a tavaly nyáron elhunyt Marlon Brando is szerepelni fog a játékban! Ő volt ugyanis – Coppola mellett – az első, akit felkerestek a jogok megvétele után, és a legendás színészóriás kifejezetten lelkesen segített a fejlesztőknek. A Don Vito Corleone eljátszásáért Oscar- és Arany Glóbusz díjat kapott Brando nem csak ötleteket adott, és a régi felvételeit mutatta meg az Electronic Arts csapatának, de még arra is hajlandó volt, hogy a hangját szolgálatba állítsa a Keresztapa-játék sikeréért. (Ez főként annak fényében elképesztő, hogy életének utolsó éveit a világtól elzárkózva, Tahiti szigetén töltötte.) Mellette James Caan és Roberd Duvall, vagyis a Keresztapa legidősebb fia, Sonny Corleone; illetve a Don fogadott fia, Tom Hagen vállaltak kulcsszerepet a játék elkészítésében. Ha ez még mindig nem lenne elég, a Paramount filmstúdió segítségével a fejlesztők a film kisebb jelentőségű karaktereit játszó színészek közül is rengeteget kutattak fel, hogy autentikus arcokat láthassunk, és hangokat hallhassunk a Godfatherben.

Coppola ugyan elzárkózott az újabb Keresztapa-projektben való direkt részvételtől – mivel egyszerre négy filmen dolgozik, nincs rá ideje – de minden más segítséget megadott a fejlesztőknek. Több órányi fel nem használt film, rengeteg forgatókönyv-vázlat és a Mario Puzóval folytatott beszélgetések hangfelvétele volt az ajándéka a játék készítőinek. A filmzenéért Oscar- és Grammy-díjat kapott Nina Rota örököseivel is sikerült megállapodni, úgyhogy a halhatatlan, hátborzongató-



The Godfather

A Genco olajimportáló cég rendjének őrzését is ránk fogják bízni

Amit visszavárunk a játékban:

Sonny halála

A Keresztapa legidősebb fia, Sonny mindenképpen meghal a játékban, viszont gyilkosain később bosszút állhatunk. Feltéve persze, ha megtaláljuk búvóhelyüket, ami nem lesz könnyű feladat.

A Sollozzo-gyilkosság

Várhatóan nekünk kell majd elhelyezni a fegyvert abban az étteremben, ahol Michael Corleone (Al Pacino) kivégzi apja két ellenségét. Ezt követően a nyomokat kell eltakarítanunk.

Bandapolitika

Bár nekünk nem lesz nagy beleszólásunk az öt család terveinek kialakításába, életünk alakulása mégis ezeken a találkozókon fog eldőlni. Már az is megtiszteltetés lenne, ha részt vehetnénk az egyiken.

an gyönyörű dallamokat is viszonthallhatjuk a Godfatherben.
Ahogy az a fentiekből látszik, az EA ezúttal nem valami sebtiben, olcsón összedobott filmátiratra készül. Olyannyira nem, hogy ez a projekt jelenleg minden idők leggrandiózusabb játékfejlesztése; olyan vállalkozás, amely mellett a Half-Life 2-re Steamestül költött 40 millió dollár is eltörpülhet! Több mint egy évig csak a játékdesignon dolgoztak, kitalálták a játék mechanikáját, a küldetéseket, a párbeszédeket. Ennek lezárása óta – már egy éve! – 120 programozó és grafikus bevonásával készül a nagy mű; és ez még mindig nem minden, ugyanis néhány hónap múlva már 200-nál is több fejlesztő fog éjt nappallá téve ügyködni a Godfatheren! A fejlesztők azzal a tisztelettel viseltetnek az eredeti Keresztapa iránt, mint amit Don Corleone is megkövetelt magának...

Minden a tisztelet

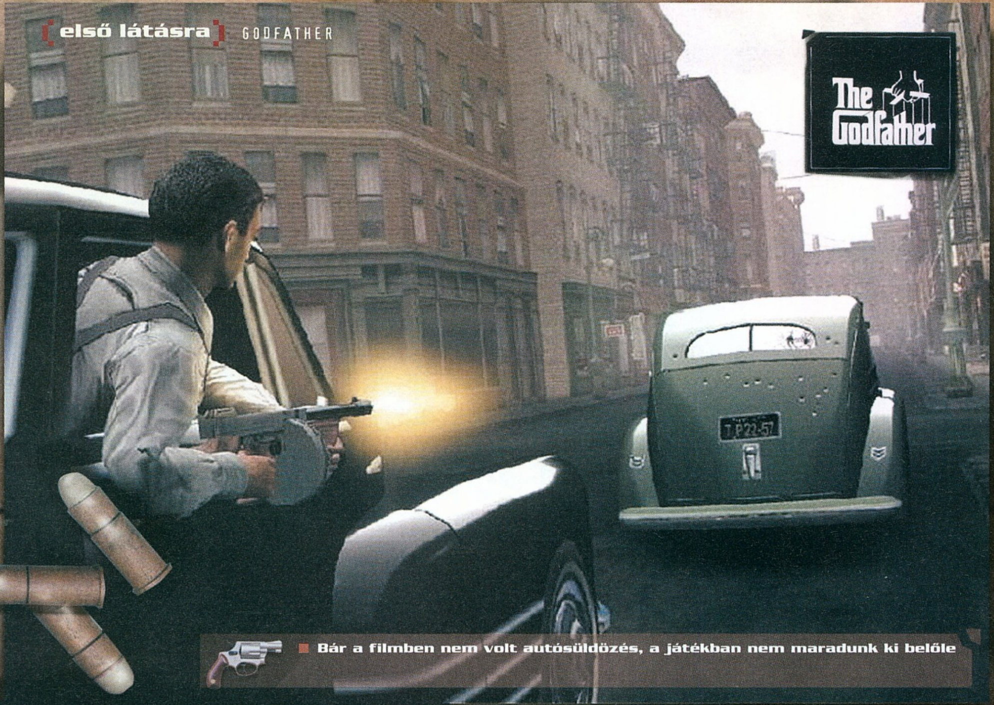
A tisztelet mindennél fontosabb volt a maffiában, a Corleone-családban pedig különösen – így természetesen a játékban is központi szerephez jut. Sőt, ez lesz a játék lényege! A karakter viszonyát mindenki máshoz a tisztelet határozza meg. Ennek természetesen lesz számbéli kifejezése is, de a játékban is azonnal látszik a különbség a fiatal bandatag és a csúcshoz közel álló, tekintélyes figura között. Előbbivel lekezelően viselkednek; ha figyelmetlenül rossz helyre téved, habozás nélkül elintézik – míg utóbbi lekötelezettjeitől ajándékokat kap, és mindig testőrség vigyáz rá. A célunk a Család ranglétráján való felemelkedés, az, hogy egyszerű tagból megbecsült, értékes szövetségessé váljunk.

New York, 1945-55

Maga a játékmenet leginkább a Grand Theft Autókhoz hasonlítható, azaz rengeteg feladat vár ránk egy hatalmas városban, de ha akarjuk, ezek végrehajtása között szabadon bejárhatjuk a várost. Eleinte csak kis jelentőségű megbízások várnak ránk: lesz részünk sofőrködésben, rendfenntartásban, védelmi pénzek beszedésében, és néha meglehetősen piszkos ügyekben is (a tisztelet ugyanis tisztességtelen eszközökkel is megszerezhetjük).

The Godfather

Választhatunk a helyzet brutális és a (félig-meddig) békés megoldása közül



Bár a filmben nem volt autósüldözés, a játékban nem maradunk ki belőle

Amit visszavárunk a játékban:

A család

Ugyan mi nem a Corleone családból származunk, várhatóan igen nagy rálátásunk lesz a családban zajló konfliktusokról. Még az is meglehet, hogy Michael feleségére nekünk kell vigyázni.

Bérgyilkosságok

Mivel eleinte meglehetősen alul helyezkedünk el a ranglétrán, a legmocskosabb feladatokat fogjuk megkapni; így a gyilkosságokat és a védelmi pénzek beszedését is a mi nyakunkba varrják.

Az új Keresztapa

Miután Vito Corleone (Marlon Brando) visszavonul, a fia, Michael lesz a Don. Innentől neki, vagy a család tanácsadójának Tom Hagennek kell jelentenünk.

A film első képkockáin például a lányát megverő fickók megbüntetéséért a Donnak behódol Bonasera nevű régi ismerőse. Ugyan a Clemenza nevű, a klán hierarchiájában magas szinten álló embert küldi ki a Don a feladat elvégzésére, segítőként mi is részt vehetünk a nemesnek nem igazán nevezhető feladatban.

Ahogy sorban hajtjuk végre a feladatainkat, úgy terjed a hírünk, és később már a fontosabb, nagy jelentőségű ügyeket is ránk bízzák. Bankrablás, gyilkosságok, rakoncátlan politikusok megbüntetése, maffiatalálkozók megszervezése… minden, amit csak elvárhatunk egy bűnszervezettől. A legveszélyesebb feladatokat a bandaháborúk kitörésekor kapjuk, ilyenkor kis halálosztagokat vezetve kell leszámolnunk a Corleonék ellenségeivel (valahogy úgy, ahogy azt a film végén is teszik az apja helyét átvevő Michael emberei).

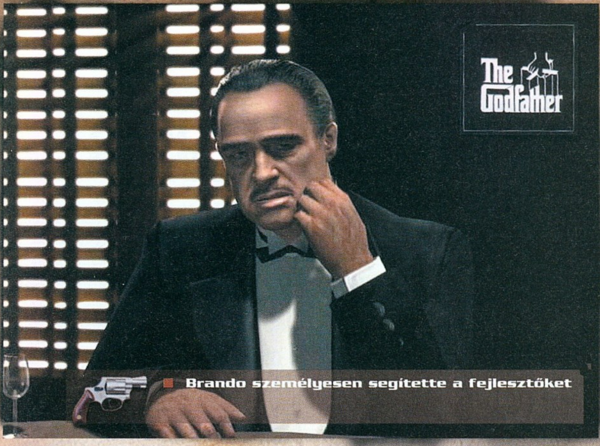
New York lemodellezett részeit hat területre oszthatjuk. Ebből ötöt a város alvilági életét irányító öt olasz család – a Corleonék, a Tatagliák, a Barzinik, a Straccik és a Cuniók – irányít. A többi család otthonában nem látnak minket szívesen; ugyan békeidőben nem puffantanak le minket szó nélkül, de ha bajt keverünk, nagyon valószínű, hogy félholtra verve végezzük egy sikátorban.

Az álcázás legjobb módja, ha egy autóban ülve csalinkázunk New York jellegzetes, négyzetrács-felépítésű úthálózatán, hiszen így nehezebben ismernek fel minket (feltéve, ha nem valami feltűnő – mondjuk golyólyuggatott – autócsodában tesszük ezt). Az autók egyébként jelentős szerepet játszanak a programban, a mostani becslések szerint nagyjából a játékidő 20%-át fogjuk vezetéssel eltölteni. Precíz modellezést ígérnek, tehát nem fogunk GTA-módon száz métereket repülni; nagyjából olyan kezelhetőségre számíthatunk, mint amit a hasonló témát feldolgozó, igen kellemes emlékű Mafiában láthattunk.

"A Godfather egy olyan ajánlat, amit nem lehet visszautasítani!"

Játékfilm – filmjáték

Érdekesen oldották meg a fejlesztők a film által képviselt történet, és a szabad játékmenet találkozását. Ahelyett, hogy mindent feladatot a filmből – vagy akár a könyvből – próbálták volna meg kierőszakoltan átvenni, megpróbálták azt elérni, hogy a játékos még akkor se tudjon előre mindent, ha már tucatszor látta a filmet (reméljük ez köztetek is gyakori dolog). Néha pontosan újrateremtik a film egyes jeleneteit, ilyenkor gyakorlatilag a filmben érezhetjük magunkat. Máskor csak hallunk a filmben történt eseményekről, megint máskor aktívan alakíthatjuk az eseményeket. Persze változtatni a „történelmen" csak



Brando személyesen segítette a fejlesztőket

kis jelentőségű dolgokat illetően lehet. Példának okáért Sonnyt mindenképpen elintézik Barzini emberei – semmiképpen nem tudjuk megmenteni. Viszont utána nincs akadálya, hogy elintézzük a menekülő bérgyilkosokat. Ugyanigy Vito Corleonét is mindenképpen megtámadják ellenfelei, ezt nem lehet elkerülni – viszont amikor a kórházban őrizzük, történetnek olyan eseményék, amelyekről máshol nincs említés. Tulajdonképpen a játék tehát egy kacskaringós utat ír le az eredeti történet egyenes vonala körül: néha messze kerülünk tőle (a családi perpatvarokba például nyilvánvalóan nem lesz beleszólásunk, elvégre egy jelentéktelen senkiként indulunk), néha pedig közvetlenül belekeveredünk.

?

Nem a Godfather az egyetlen játék, mely az Amerikában dolgozó olasz bünszervezetekre épül. Az Illusion Softworks már egy éve dolgozik titokban a Mafia 2-n.

Az élő város

Már a fentiek alapján is nagyszerűnek ígérkezik a játék, azonban ennél jóval többet ígérnek a fejlesztők! Realisztikusan – akár tőlünk függetlenül is – működő világot kapunk: egy olyan New Yorkot, amelynek minden lakója saját emlékekkel rendelkezik. Persze ilyesmit már rengeteg játékkal kapcsolatban hallottunk, sokan ígértek a játékos viselkedéséből tanuló karaktereket, a cselekedeteinkre életszerűen reagáló világot – ám a megvalósítás valahogy mindig hibádzott. Alapvetően mi is szkeptikusan állnánk hozzá az EA ilyetén ígéreteihez, de az a tény, hogy a Godfather elsősorban a következő generációs konzolokra készül (elsődlegesen Xbox 2-re, majd később PS3-ra), és majd onnan lesz visszaskálázva a mai gépekre, azt sejteti, hogy talán mégis meg tudják valósítani elképzeléseiket.

Hogy milyen is lesz az élő, gondolkodó világ? Először is teljesen szabadon manipulálható. A híres Godfather logóban láthatjuk a bábukat mozgató madzagokat – ezt az ötletet átvéve itt is a kedvünk szerint lehet alakítani a körülöttünk levők életét. Ha valakivel már összeakasztottuk a bajszunkat, és újra megpillant minket, vélhetően nekünk esik. Ha az előző alkalommal mi bántunk el vele, megeshet, hogy verőembereket fogad, vagy pár ismerősével összeállva ő maga próbál bosszút állni. Az is megtörténhet, hogy puszta verekedésnél több esett meg köztünk – mondjuk lelőttük a fiát. Ekkor már engesztelhetetlen gyűlölettel viseltetik iránunk, és lőfegyverrel fog köszönteni, ha meglát.

Megeshet, hogy az utcákat járva rablás tanúi leszünk – ilyenkor mi dönthetjük el, hogy kinek segítünk. Ha a rablóknak, akkor gazdagodhatunk egy kis pénzzel, ráadásul szerzünk néhány hasznos ismerőst. Ha a boltosnak, akkor megeshet, hogy az egész környék hősnek fog minket tekinteni, ami jól jöhet, amikor itt elvégzendő feladatunk lesz. Nem csak ilyen spontán eseményekben nyilvánul meg a szabadság, hanem abban is, hogy miként teljesítjük a Családtól kapott feladatokat. Ha valakit példásan meg kell büntetnünk, kismillió lehetőségünk lesz: felgyújthatjuk a házát, elrabolhatjuk az autóját, megverhetjük, vagy megölhetjük őt vagy egy családtagját, rávehetjük üzleti partnereit, hogy szakítsanak meg vele minden kapcsolatot, esetleg ráereszthetünk egy lefizetett rendőrt – a lehetőségek végtelenek. Ha valakit ki kell végezni, az is történhet ezerféleképpen; géppisztolyos-autós üldözéssel vagy késsel; a nyílt utcán vagy szolidan egy raktárban; a hulláját a tengerbe dobva vagy közszemlére kitéve, hogy mindenki okuljon belőle. Ráadásul nem csak páratlanul sokféle lehetőségünk lesz, de ezekre a város minden lakosa külön reagál, attól függően, hogy ő mit tud, mit hallott az eseményekről. Sok esetben morális döntést kell hoznunk (Megöljük vagy elkergetjük? Elraboljuk vagy megvesszük? Megzsaroljuk vagy rábeszéljük?), és ez kihat a történet alakulására. Ugyan a jellemünket nem méri látható mutató, mint a KOTOR-ban, de ha kegyetlen figurát alakítunk, ennek megfelelően bekeményítenek a többiek is; míg ha inkább tárgyalással, simulékony modorunkkal aratjuk sikereinket, akkor adott esetben ellenünk sem a Tommy gépfegyvereket vetik be elsőként.

Kérdések a levegőben

Bár a játék jó eséllyel az év legnagyobb dobása lehet, még nagyon sok mindent nem tudunk róla. Elsőként például azt, hogy miként fog kinézni PC-n. A képek ugyanis a már említett Xbox 2-es verzióból származnak (illetve, hogy pontosak legyünk, egy renderelt videóból, ami elvileg az Xbox 2-n várható látványt tükrözi). Az EA fejlesztői szerint a nemsokára megjelenő új konzolok erősebbek lesznek, mint egy mai PC (ez persze a konzoloknál mindig így van egy-két évig, aztán a folyamatosan fejlődő PC föléjük nő), így csak remélni tudjuk, hogy tényleg ilyen kidolgozott karakterekkel találkozhatunk egy ilyen részletesen megalkotott, hatvan évvel ezelőtti New Yorkban...
A játékmenettel kapcsolatban is vannak tisztázatlan pontok: például lehet-e majd szabadon autót rabolni? Hogyan működik a beszélgetések rendszere? Mennyi épület lesz bejárható? No és persze ott van a legnagyobb kérdés: vajon tényleg minden ígéretet meg tudnak valósítani a fejlesztők? Persze talán még túl korai is lenne minden puskaport ellőni; viszont alig várjuk az E3-at, ahol remélhetőleg minden titokról lehull a lepel.

Az viszont biztos, hogy ezúttal az EA mindent bevet a siker érdekében. Nem csak holmi gyorsan összeütött vacak GTA-klónra lehet számítani, hanem újításokkal teli, fantasztikus történettel felruházott akciójátékra. Hiszen az Electronic Arts is tudja: a Keresztapával nem lehet szórakozni; a Keresztapát tisztelni kell...

Grath

Néha érdemes csöndben meglapulni

Red Alert új köntösben

Act of War: Direct Action

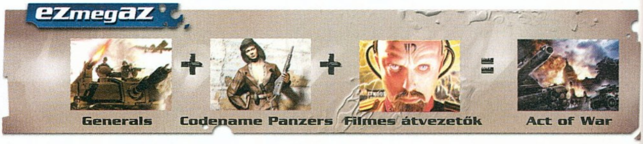
fejlesztő eugen systems **kiadó** atari **web** www.atari.com/actofwar

Az öt éve alakult francia Eugen Systems eddigi egyetlen figyelemre méltó terméke a tavaly év végén megjelent, jó alapötletű, de gyengécske kivitelezésű Gladiators stratégiai játék volt. A kizárólag ékes francia nyelven kommunikáló honlapjukról ezen kívül kiderül, hogy pár igazi veterán játékfejlesztő nagyágyú is dolgozik a csapatban, akiket az Atari pénzel.

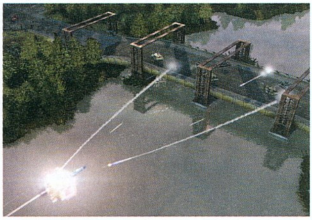
San Francisco belvárosát a mai napon elsöprő erejű terrortámadás érte. A hatóságok ezerkétszázra becsülik az áldozatok számát. Az incidens után az Amerikai Egyesült Államok elnöke a következő nyilatkozatot tette közzé: Nemzetünk és a világ szabadságának érdekében elrendelem valamennyi rendelkezésünkre álló katonai erő azonnali bevetését a világot átszövő terrorizmus ellen. Az ellenség sehol nem bújhat el előlünk! Minden ellenséges akcióra elsöprő erejű, kegyetlen ellentámadással fogunk válaszolni."

A fenti rövid idézet szerencsére nem a BBC tegnap esti híradójában hangzott el, hanem az év első komoly háborús stratégiai játékának felvezetőjében, az Act of War intrójában. Míg a 2004-es évben jócskán el voltunk látva igényesnél igényesebb fantasy és sci-fi stratégiai játékokkal, és a (rég)múlt történéseit feldolgozó művekből sem volt hiány, addig érdekes módon közeljövőben játszódó stratégiai játék nemigen került a boltok polcaira. A stílus pedig hajdanán hatalmas népszerűségnek örvendett, javarészt a Command & Conquer-sorozatnak köszönhetően, amelynek világhódítása után évekig szinte havonta érkeztek a sikerre vágyó klónok. A Westwood kimúlásával, és a C&C-folytatások elmaradásával azonban az egész stílus tetszhalotti állapotba került, és ebből csak a Generals megjelenése tudta feléleszteni – azonban már annak is két éve... Ezt a régóta tátongó űrt próbálja meg betölteni (az általunk tapasztaltak alapján valószínűleg teljes sikerrel) a francia fejlesztőktől érkező új, már most tavasszal megjelenő stratégiai játék, melyben a klasszikus Red Alert legjobb tulajdonságait találjuk a 2005-ös év elvárásaihoz igazítva.

["Az ismeretlen csapat rengeteg játékról másolt - ennek következtében az Act of War akár sikerjáték is lehet"]



■ Ez ám a jól álcázott helikopter!

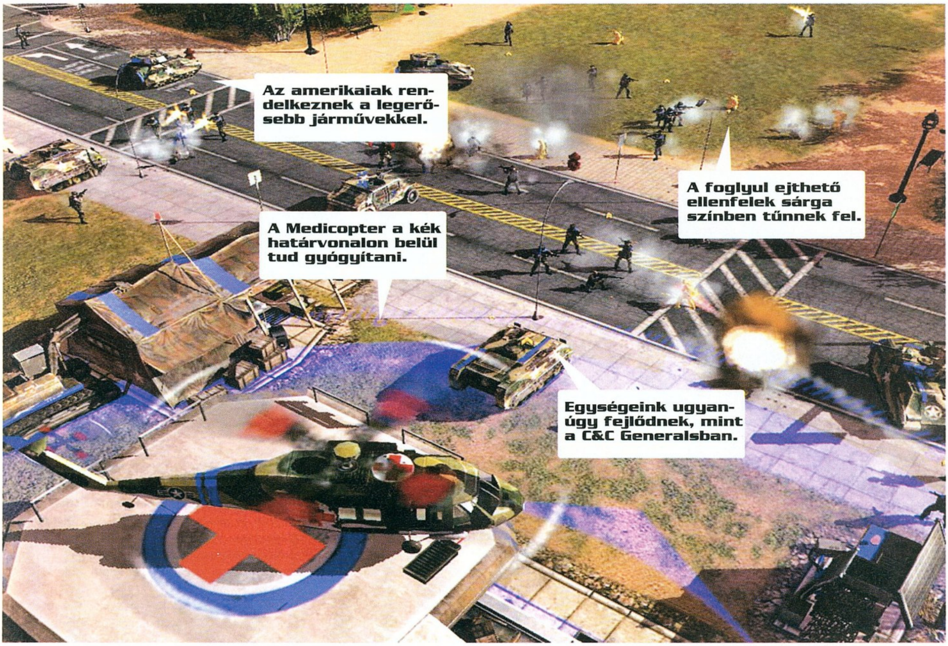


■ A híd ezúttal is túl messze volt

Terror mindenhol!

A hasonló stílusú RTS-ek (leszámítva a Blizzard alkotásait) általában nem kidolgozott történetükről, hanem akciódús játékmenetükről híresek. Ezen kíván most nagyot változtatni az Eugen csapata. A játék történetírói posztjára nem kisebb személyiséget kértek fel, mint a Tom Clancyhoz hasonló népszerűségnek örvendő háborús veterán és regényíró Dale Brownt! Dale felelős a játék háttérvilágának kialakításáért, amit a megalkotás után a designerek öntöttek játékformába, valamint a pályatervezők is csak az ő munkáik elolvastával kezdték meg a konkrét munkálatokat – így minden a változatos és izgalmas történet kibontakozását szolgálja. Nem csak a játék fantasztikus 3D-s motorjával készült átvezető jelenetek lettek igazi rendező által filmszerűre koreografálva, de a küldetések közötti közel egy órányi valódi filmanyagot is külön filmstúdióban vették fel hús-vér színészekkel. A munkálatok természetesen szintén Mr. Brown instrukciói alapján zajlottak le még tavaly nyáron Montrealban, a hatvanpercnyi felvétel speciális effektekkel való felturbózására pedig külön fél évet szenteltek! Mindennek köszönhetően jog-

■ A kapitalisták visszaterrorizálnak



gal bízhatunk benne, hogy az első Command & Conquer és Red Alert hangulatért nagy részben felelős élőszínészes átvezető mozik ismét hozzá fognak járulni a játék élvezetéhez.

Act of War a moziban is?!

Nem, nem, nem, napjaink túltengő „készítsünk minden játékból filmet" tendenciája szerencsére még nem érte el az Act of Wart. (Ha megnézitek a DVD-n levő Alone in the Dark mozielőzetest, rájöttök, miért szerencse ez...) Robert Lee rendező neve alatt azonban létezik egy azonos nevű 1998-as film – de ennek semmi köze a Dale Brown által megálmodott világhoz.

A konkrét történetről a pontos információkat természetesen nemigen osztják meg a nagyvilággal a fejlesztők, annyi biztos csak, hogy a két „jófiú" (az USA hadserege, és egy nemzetközi terrorelhárító alakulat) a világbékére törő, Konzorcium néven futó terrorista csoport ellen veszi fel a küzdelmet. Utóbbiakkal játszva minden valószínűség szerint lesz sok árulás, „véletlen" haláleset és az sem kizárt, hogy néhány mit sem sejtő államot már csak a vicc kedvéért is lerohanunk. Az igencsak terjedelmesnek ígérkező hadjárat 14 fejezetre lesz osztva, melynek során eljuthatunk Londonba, Moszkvába, és Kairóba is, hogy a játék végén hőn szeretett hazánkat Washingtonban védhessük meg a mindent elsöprő terroristainvázió csapásától.

A jövő hadserege

Mivel a Splinter Cellekhez hasonlóan ezúttal is a nagyon is valóságszagú közeljövőben járunk, a fejlesztők a bevethető fegyverek tekintetében nem rugaszkodtak el túlzottan a mai világtól. A játékban mindhárom frakció, az USA, a Task Force Talon néven ismert terroristaelhárítók (nevezhették volna őket Team Americának is...), valamint a Konzorcium eltérő épületekkel, egységekkel és fejlesztésekkel fognak rendelkezni. A „népek" között sajnos ezúttal sem számíthatunk Starcraft-szintű különbségekre, de a választott oldal azért jelentősen befolyásolni fogja játékmenetünket, nagyjából úgy, mint a Generalsban. Míg az USA hadserege képviseli a nyers erőt, a Task Force a kifinomult csúcstechnológiát fogja főként kihasználni, a terroristák pedig az alattomosságra (például mindenféle bombák váratlan felrobbantgatása), számbeli fölényükre és az egységek olcsóságára helyezik a hangsúlyt.
Seregünk felosztása a megszokott sémát követi, azaz gyalogos, páncélos, valamint légi egységek közül mazsolázhatunk. Már ezek megoszlásában is számottevően eltér a három játszható oldal: míg a terroristáknak vagy hat-hét fajta kétlábú szakállas-turbános-gépfegyveres veszélyforrás áll rendelkezésére, addig az amerikaiaknak alig háromféle gyalogosa van – igaz, ők cserébe több páncélos közül válogathatnak. Természetesen egyszeri katonáink között is hatalmas eltérések lehetnek, elég, ha csak a homokszín klepetusban rohangáló, C4-gyel teliragasztott öngyilkos merénylőt, a Sam Fisher-szerű, hi-tech fegyverekkel operáló ügynököt és a rakétavetővel, gránátokkal és M16-ossal felszerelt szabvány amerikai GI Joe-t (a render mozikban: CGI Joe) említjük példaként. Gyalogos egységeink az utóbbi idők stratégiai játékaitól tanulva itt is elfoglalhatnak csaknem bármilyen épületet, mely jócskán megnöveli a védelmüket. Érdekes és egyedi vonás azonban, hogy ezúttal épületen belül is harcolhatnak egymással az ellenséges érzelmű figurák, nem lesz teljesen kiszolgáltatva a később érkező szakasz a fedezékből támadó másiknak (már ha valahogy eljut az ominózus épületig – amennyiben abban egy csapat mesterlövész tanyázik, erre ugye nincs nagy esély)! Szintén jópofa, hogy a városok számtalan tereptárgyat tartalmaznak, melyek mögé egységeink fedezéket keresve leguggolhatnak. Viszont ezek az elhagyott járművek, kisebb dombok sem nyújtanak tuti menedéket, a környezet ugyanis teljes mértékben megsemmisíthető, nem csak a nagyobb épületek, de akár a legkisebb tereptárgyak is! Érdekes újítás, hogy a legyártott repülőket nem irányíthatjuk közvetlenül, azaz nem lehet F-16-os vadászgépra-

Ez az igazi utcai harc!

Act of War: játék-könyv-film

Napjainkban már megszokott dolog a könyvek és a játékok, illetve a filmek és a játékok összekapcsolódása, ez a tendencia viszont kétszeresen is érzékelhető az Act of War esetében. Ahogy a cikkben is említettük, külön a játék kedvéért hozzávetőleg egy órányi átvezető filmet vettek fel külön filmstúdióban, de ezen kívül saját írója is van a játék teljes történetének és hátterének. Dale Brown – nem összekeverendő az azonos név alatt futó bokszolóval! – neve a magyar olvasóközönség előtt is ismert lehet, ugyanis számos modern háborús regénye, techno-thrillerje jelent meg a hazai könyvesboltokban is. Ennek ellenére itthon nem túlzottan ismertek az úriember művei, pedig külföldön Tom Clancyvel és a többi nagy bestselleríróval emlegetik egy lapon.

Mr. Brown nagyon ügyel történetei valósághűségére, azok akár be is következhetnének abban a formában, ahogy az író leírta őket. Emellett igen részletes háborús és haditechnikai leírásokkal találkozhatunk könyveiben, mely annak köszönhető, hogy Brown úr az Egyesült Államok légierejénél szolgált több éven keresztül, ahol számos kitüntetésben is részesült. A jövőre ötvenedik születésnapját ünneplő író '87-től kezdett komolyabban írással foglalkozni, azóta tizenöt műve járta meg a New York Times bestseller listájának élét. Könyvei világszerte ismertek, a 11 nyelvre lefordított művei több mint hetven országban kaphatók. Legismertebb regényei a Harcra született, a Bombázó, és a Szárnytársak

Az Act of War játék megjelenésével egy időben – nem gyenge marketinges tehetségről téve tanúságot – kerül a boltok polcaira az azonos néven futó regény, melyben a játék karakterei és eseményei köszönnek vissza, az író elsősorban ezek jobb megismeréséhez nyújt háttéranyagot és kiegészítést.

jokkal idegesíteni ellenfeleinket. Ehelyett a gépek egy kis menübe kerülnek, onnan lehet őket a célterületre küldeni. Ekkor lecsapnak, majd eltűnnek a messzeségben, és lehet őket újra legyártani (a helikopterek ellenben szabadon irányíthatóak).

A fent leírtakból – valamint a cikk körül fondorlatosan elrejtett képekből... – az élelmesebbek már sejthetik, hogy az Act of Warnak grafikát tekintve nem lesz semmi szégyellnivalója. A 3D-s megjelenítésért saját fejlesztésű, nagyon korrekt grafikus motor felel, mely stílusát és minőségét tekintve a gyönyörű színorgiát felvonultató Generalsszal van egy szinten. Virtuális kameránkkal rákӧzelíthetünk az egységekre, és azok így is kidolgozott, szép látványt mutatnak. Az árnyékolási rendszer nem az igazi még – legalábbis ahhoz képest nem, hogy mindenről mindenre vetülő, dinamikus árnyékokat ígértek – a víz pedig nem hogy nem a Ground Control 2-vel, de még a békebeli, '98-as Starcrafttal sincs egy színvonalon (a legújabb képeken már jól néz ki). Ezen bakiktól eltekintve azonban állítható, hogy az Act of War a legszebb RTS-ek között lesz!

?

A játék fejlesztése igazi nemzetközi project. A programozók főleg francia és svájci származásúak, a történetért amerikai, a zenéért brit, a mozibetétekért kanadai illetőségű személy felel. Ha máson nem, a történeten ez meg is látszik...

Fogolykínzás pénzért

Az elmúlt évben jó néhány erőforrás-menedzselési rendszert tapasztalhattunk meg a stratégiák világában a klasszikus „peonok bányásznak" megoldástól az olyan új variációkig, mint a területfoglalás (Ground Control 2, Warhammer 40K) vagy a Generalsban látott hackelés. Az Act of War megint csak teljesen újfajta szisztémával képes előrukkolni. A küldetések előtt adott pénzmennyiségből húzhatjuk fel kezdő épületeinket és képezhetjük ki induló egységeinket, de utána elsősorban túszok ejtésével növelhetjük bankszámlánkat! Ezt az ellenség sérült egységeinek elfogásával érhetjük el elsősorban (a lelőtt ellenfelek egy ideig még vonaglanak, ekkor lehet őket letartóztatni), akiktől némi sanyargatás árán értékes (térkép)információkat is kicsikarhatunk – az Amnesty International meg a genfi egyezmény határozottan alulreprezentált a játékban... Helyenként egyéb, pályaspecifikus pénzforrásokkal is találkozhatunk, mint például bizonyos épületek (például bankok vagy olajfúró tornyok) elfoglalása, és megszállása a nép nevében. Katonáinkra nem csak azért érdemes vigyáznunk, mert ellenségünk kezébe jutva az ő kasszáját gyarapítják, hanem mert bázisunkon az erre rendszeresített épületben hamar meggyógyíthatjuk a sebesülteket. Arról nem is beszélve, hogy minden egység, még a legutolsó baka is tapasztalati pontokat gyűjt (oké, nem mindenki: az öngyilkos merénylő nem...), ami által egyre jobban teljesít, és a legtöbben még új, különleges képességekkel is gazdagodhatnak így.

A remélhetőleg nagyon izgalmas, szövevényes történet mellett a fejlesztők a többjátékos mókáról sem feledkeztek meg, bár ennek kidolgozásában már (vagy még?) nem találtunk különösebben egyedi vonásokat. Jelen állás szerint mindössze egyszerű RTS-re húzott deathmatch illetve team deathmach lesz a játékban, bár a körülményeket elég részletesen beállíthatjuk és négy különböző értelmi szinten játszó gépi játékost is betehetünk barátaink mellé. A nagy kérdés az, hogy kiegyensúlyozott lesz-e a rendszer, ahol – ha csak nem találnak ki valami nagy okosságot – automatikusan az kerül előnybe, aki az első összecsapásokat megnyeri (lévén így ő tud foglyokat ejteni, amitől több pénze, azaz még több egysége lesz, goto 10, köszönjük a részvételt, lehet a kasszához fáradni).

A tavasz nagy RTS-dobása

A játék kipróbált verziója (az Act of War játszható demóját a DVD-nken is megtalálhatjátok) alapján a felsorolt összetevőket sikerült jól és hangulatosan egy olyan játékba összegyúrni, mellyel öröm játszani, és aminek igazi háborús hangulata van. Bár még közel sem végleges verzióról volt szó – a mesterséges intelligencián még bőven lenne mit javítani, a gép igen kiszámíthatóan és gyengén támad –, valamint a grafikában is előfordulnak még kisebb hiányosságok. Ennek ellenére a programmal már most is nagyon jó játszani, a kezelhetőség elsőrangú, a küldetések közben kis ablakban futó film- és videóbejátszások hihetetlenül feldobják a hangulatot – nagyon jó ötlet, remélem sok RTS-ben fogjuk viszontlátni!

Zárszóként szeretnék hangot adni abbéli örömömnek, hogy a tavalyi év fantasztikus, minőségi RTS-dömpingje nem marad folytatás nélkül a 2005-ös évben. A tavaszt könnyedén átvészeljük az Act of Warral, utána egyből jön a Panzers Phase 2, az év második felében pedig érkezik a Rome: Total War kiegészítője, az Age of Empires 3-ról és a még be nem jelentett, de sejtetni engedett folytatásokról (Red Alert 3? Starcraft 2? Total Annihilation 2? Duke Nukem Fore... ja, az másik lemez, elnézést) nem is beszélve. A stratégák idén se fognak unatkozni!

Greg5

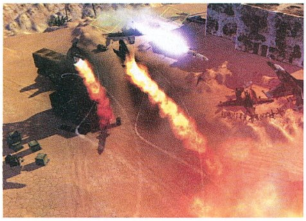
\+ Igazi háborús hangulat változatos egységekkel, tartalmas és kidolgozott történettel és átvezető jelenetekkel.

– A mesterséges intelligencia minőségén és a küldetések változatosságán nagyon sok múlhat.

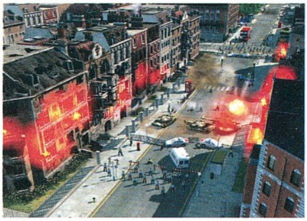
Összességében:

Az év első kiemelkedő stratégiai játéka lesz – feltéve ha minden jól sül el...

Készültségi állapot: 90%



Légiharc a maximumon



Mintha a Generalsban lennénk...

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PS2 / PS1 / XBOX / GCUBE JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

FARSANGI ÚJDONSÁGOK, AKCIÓK!

Afrika Korps vs D Rats ...Akció
Against Rome....................1 990
Age of Empires Gold 1 990
Age of Wonders 2 ....2 490
Aliens vs Predator Gold ..1 990
Aliens vs Predator 2 ....1 990
Aliens vs P2 Primal Hunt 1 990
American Conquest.........1 990
Anno 1503........................3 990
Antant 1 990
Arcanum 1 990
Armies of Exigo 11 990
Arx Fatalis 1 990
Atlantis 2.............................990
Augustus 4 990
Axis and Allies 9 990
Bandits...............................690
Battlefield 1942 ....3 990
Battlefield 1942 pakk 11 990
Battlefield Vietnam 11 990
Beyond Good & Evil 2 490
Bionicle............................3 990
Blitzkrieg..........................1 990
Blood Omen 2 ....1 990
Broken Sword 2 990
Caesar 3.............................990
Call of Duty United Off. ..6 990
Capitalism 2........................990
Chessmaster 9000 ....2 490
Chessmaster 10th Ed. 5 990
Chronicles of Riddick......9 990
Civilization 3....................2 990
Civilization 3 pakk............5 990
Claw 1 990
Codename Panzers..........9 990
Colin McRae Rally 2.........1 490
Colin McRae Rally 3.........2 490
Colin McRae Rally 04.......4 990
Colin McRae R. 05 dvd 9 990
Commandos 1 990
Commandos Bey. Call of 1 990
Commandos 2..................1 990
Commandos 3 ....1 990
Cossacks 1 990
Cossacks Back To War ...2 990
Cross Racing Champ......Akció
Csatamágusok 3 990
CSI: Helyszínelők.............1 990
CSI 2...............................2 490
CSI 1+2...........................3 990
D-Day...............................Akció
Deus Ex...........................1 990
Deus Ex 2 dvd 2 490
Diablo 2 + Lord of Destr. .3 990
Die Hard Nakatomi Plaza.1 990
Disney játékok / -től 990
Doom 3............................6 990
Doom Coll (1+2+Final D) .2 990
Drakula 2 ....1 490
Dungeon Siege.................2 490
Egypt 3............................3 990
Emperor: Rise of M K. 1 990
Empire Earth 1 990
Empire Earth Art of Conq1 990
Enigma: Rising Tide 1 990
Etherlords...........................990
Europa Universalis 1 490
Everquest 2 dvd..............7 990
Evil Genius 9 990
Far Cry dvd......................5 990
FIFA 2004........................3 990
FIFA 2005......................11 990
Fire Chief 1 990
Flanker 2.0 ....1 690
FlatOut 9 990
Flight Simulator 98 ....1 990
Flight Simulator 2004 ....12 990
Football Manager 2005....9 990
Fritz 7 Sakkszimulátor.....3 990
Full Spectrum Warrior 5 990
Gangland 3 990
Grand Theft Auto 2 ....1 990
Ground Control 2.............4 990
Gyűrűk Ura: Harc... dvd.12 990
Gy.Ura:Király visszatér ...3 990
Haegemonia 1 990
Haegemonia Solon 1 990
Half-Life 1 990
Half-Life Generation 3 .....4 990
HL:Counterstrike C Zero .4 990
Half-Life 2 ....9 990
Halo.................................5 990
Hard Truck.......................1 990
Harry Potter Kviddics 3 990
Heavy Metal FAKK 2...........990
Heroes 3 Complete 1 990
Heroes 3 Essential...........1 990
Heroes of M & M 4...........3 990
Heroes 4 Complete 6 990
Hitman.............................1 990
Hitman Contracts.............3 990
Hold hadművelet..............1 490
Homeworld 2 ....Akció
Hulk.................................2 990
I of the Dragon 4 990
IGI 2................................2 490
IL-2 Sturmovik.................1 990
IL-2 Forgotten Battles......2 990

Imperium Galactica 2..........990
Impossible Creatures 2 490
Jagged Alliance 2 Gold ...1 990
Jurassic Park O.Genesis.1 990
Kelták királya...................2 990
King of the Road 1 990
Knightshift.......................3 990
Knights & Merchants 2....1 990
Korea: Forgott Conflict ...2 990
Larry Magna Cum Laude.9 990
Légimentők......................1 990
Légió 2 490
Lock On 2 490
Locomotion,Chr Sawyer .4 990
Loco-Commotion 1 990
Lord of the Rings (Viv.) ...2 990
Mahjongg Master 5 ....1 990
Mall Tycoon 1 290
Mars: Letelepedés 690
MechWarrior 4..................2 490
MechWarr. 4 Mercenar. ...2 490
Medal of Honor.................3 990
Medal of Honor pakk 11 990
Medal: Pacific A. dvd.....11 990
Medal PA directors dvd.12 990
Men of Valor 9 990
Midtown Madness 2.........2 490
Morrowind pakk 2 990
Mortal Kombat 4...............1 990
Motocross Madness 2 .....1 990
Myst 4: Revelation dvd....9 990
Myst URU: Ages beyond .2 490
Nagy Balhé 990
Nagymester 2 sakk 990
NBA 2005.......................11 990
Need for S Underground .3 990
Need for S Undergr. 2 ...11 990
Neverwinter Nights 2 990
Neverwinter Nights pakk.5 990

Nexus 9 990
NHL 2005 ....11 990
No One Lives Forever 2...2 990
Op. Flashpoint csomag. ..2 990
Pacific Fighters 9 990
Painkiller..........................3 990
Panzer Elite Spec Ed 1 990
Panzer General 3D Sc.E. .1 990
Paradise Cracked...............690
Patrician 3........................1 990
Perimeter dvd.....................990
Pharaoh + Cleopatra........1 990
Pirates (Sid Meier's).........9 990
Pirates of the Caribbean .2 490
Platoon............................1 990
Pokoli Szomszédok 2 990
Pokoli Szomszédok 2* 5 990
Port Royale........................990
Port Royale 2...................9 990
Postal 2 ....1 990
Prince of Persia Sands 2 490
Prince 2: Warrior Within..9 990
Pro Evo. Soccer 4 dvd.....9 990
Pure Pinball 1 990
Railroad Tycoon 3.............. 990
Rally Trophy 1 990
Raven Shield Gold 2 490
Rayman 3........................2 490
Return To Cast Wolf. EE .3 990
Richard Burns Rally 4 990
Rise of Nations.................6 990
Robin Hood: Defender.....1 990
Rollercoaster T 2 Deluxe .5 990
Rollercoaster Tycoon 3 ...9 990
Rome: Total War 10 990
Runaway 1 990
Rune................................1 290
Russian Pinball 1 990
Sacred.............................3 990

Screamer 4x4 990
Sega Touring Car...............990
Serious Sam Gold............1 290
Settlers 3 Gold 990
Shade: Wrath of Angels ..4 990
Shadow Ops: Red Merc...5 990
Silent Hill 4 dvd 9 990
Silent Storm.....................3 990
Simpsons Hit and Run 1 990
Sims Mega Deluxe 11 990
Sims Deluxe 7 490
Sims House Party 4 990
Sims Hot Date 4 990
Sims On Holiday 4 990
Sims Unleashed...............7 490
Sims Superstar 7 490
Sims Abrakadabra 7 490
Sims 2 ....12 990
Singles 4 990
Soldiers: Heroes of ww2 .3 990
Soul Reaver 2...................1 990
Space Hack......................5 990
Spells of Gold.....................690
Spiderman 2 ....6 990
Splinter Cell......................2 490
Splinter Cell Pandora T. ..6 990
Star Trek: Away Team 990
Star Wars KOTOR 2* 10 990
SW: Jedi Knight Gold 3 990
SW: JK Jedi Outcast......3 990
SW: Phantom Menace ...3 990
SW: Racer.....................3 990
SW: Republic Comm*......JÖN
SW: Rogue Squadron....3 990
SW: Starfighter..............3 990
SW: X-Wing Alliance......3 990
SW: X-Wing Collector....3 990
Starcraft és Brood War....1 990
Streets Racer Polski Fiat.1 990

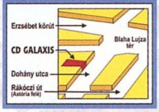
Sudden Strike 2 Gold 2 490
SWAT 3 Elite Edition 1 990
S.W.I.N.E. 990
Syberia 1 990
Thing 1 990
Tiger Woods 2004 ....3 990
TOCA Race Driver............2 490
Tomb Raider Chronicles .1 990
Tony Hawk's Pro Skat. 2 ... 990
Tony Hawk's Undergr.2 .10 990
Top Spin 9 990
Tortuga 1 990
Total Club Man. 2004 ....3 990
Total Club Man. 2005 .....11 990
Transport Giant................7 990
Tropico 2 - Kalóz öböl 990
Tron 2.0...........................1 990
UFO Aftermath 2 990
Unreal Tournament 2003.3 990
Unreal Tournament 2004.7 990
Vampire: Bloodlines 9 990
Válaszcsapás 3 990
Vészhelyzet 2 ....1 990
Vietcong Purple Haze 2 490
War and Peace 990
War of the Ring 3 990
Warcraft 3 ....3 990
Warcraft 3 Frozen Thron .3 990
Warhamm Dawn of War.10 990
Warlords 4 ....2 490
Wizardry 8.......................1 990
World of Warcraft...........11 990
WoW feltöltőkártya 6 749
Worms 2..........................1 990
Worms 2+Arm.+World P..3 990
Worms Forts undr Siege .9 990
Xpand Rally ....Akció
Zeus+Poseidon 1 990
Zoo Tycoon 2 ....7 990

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

1074, Budapest,
VII. kerület
Dohány utca 64.

Telefon:
479-0933

Nyitva:
Hétfő-Péntek
9-18 óráig

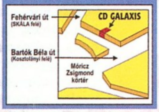


Szaküzlet
a Móricz Zsigmond körtérnél

1114 Budapest,
XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.

Telefon:
209-3606, 361-4061

Nyitva:
Hétfő-Péntek:
10-18 óráig



Csomagküldés!
MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország
bármelyik településére!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Cégünk bejegyzett csomagküldő.
Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet
Számítógépes és videojátékok, DVD filmek online áruháza

INTERNET ÁRUHÁZ!
0-24h, egész nap
Online, friss
termékinformációkkal

PC játékok - Gyerek és multimédia programok
Playstation 1 és 2, XBOX, GCube játékok
DVD filmek
Könyvek

www.galaxisnet.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. – * Már előrendelhető – Újdonságok / top akciók – Magyar nyelvű játékok – Magyar nyelvű újdonságok / top akciók

Új fej-, és faltörő

Stronghold 2

fejlesztő firefly studios kiadó take 2 web www.fireflyworlds.com/sh2_index.php

i Az 1999-ben alapított londoni stúdió a másfél milliós eladási mutatóval büszkélkedő Stronghold sorozat elülő hullámai után, 2003-ban a kissé Sims-es beütésű Space Colonyval vétette magát észre. Jelenleg erős terjeszkedési törekvéseik – új iroda a keleti parton, majd egy harmadik Skóciában – mutatják, hogy rendületlenül bíznak a Stronghold jövőjében.

Szinte havonta jelennek meg olyan játékok – legutóbb például a Warhammer 40K vagy a Battle for Middle-Earth – ahol harcosaink a győzelem érdekében előbb-utóbb kénytelenek lebontani néhány (tucat) őrtornyot, kőfalat, netán egész városokat. Míg e játékokban ezt néhány kattintással elintézhetjük, a Stronghold éppen attól más, hogy azokra az erődítményekre helyezi a hangsúlyt, amelyeket az imént említett alkotások oly egyszerűen elintéznek. Másszunk tehát vissza a homokozói várépítős gyökerekhez, és idézzük fel Dobó István vagy Dugovics „Szuicid" Titusz szellemét, és készüljünk az ostromra! A Stronghold 2 ugyanis 3D köntösben a húsvéti nyúllal egy időben érkezik...

A játék eredeti koncepciója – settlersi mintán alapuló gyűjtögetés, ezzel egy időben a lakótornyot minél jobban „körbebetonozni", majd a szomszéd várát legyalulni – gyakorlatilag nem változik, a társadalmi és gazdasági összefüggések viszont jelentősen mélyülnek. Például a méhészet-gyertyaöntő-templom útvonal végén a „sötét középkor + gyertya = világos templom" egyenlet hatására a pap képes lesz szertartások elvégzésére, a hívők pedig tiszta lélekkel, megújult frissességgel állhatnak munkába. De említhetném a bárányokat, amik a farmtól a szövőszéken, majd a ruhakészítőn átmenő folyamat eredményeként öltözékként születnek újjá, emelve a mulatságok fényét. A jobbágyság egyébként már nem szimpla droidként felvonuló réteg: igényei vannak, bűnözésre hajlamos, és bőszen alkoholizál (a kocsma csak bizonyos szintig morálnövelő, mint tudjuk...).

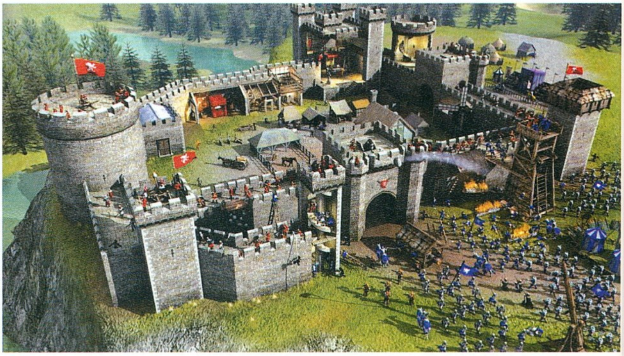
Sim Castle

Simon Bradbury (a Firefly atyaúristene) jellemzése szerint a két éve pátyolgatott 3D-s motor fejlesztésénél végig az a cél lebegett szemük előtt, hogy nagy léptékű, ugyanakkor részletes képet adjanak a központi témaként kezelt várépítésről, illetve a már felhúzott épületek mindennapjairól. Ennek megfelelően a szabadon mozgatható kamera mellé két, bármikor elérhető különleges látószöget dolgoztak ki. A szóköz billentyűre előugró felülnézeti kép megkönnyítheti az építkezést, és a falban tátongó lyukak felfedezését. Ezzel szemben a „Lord's view" opció a várúr nézőpontjából mutatja meg az alattvalók nyüzsgő életét, mintha csak egy középkori Simsben lennénk.

A 3D adta szabadságban cölöpsáncot, vizesárkot, változtatható méretű, többszintű tornyokat, bástyákat, titkos átjárókat, kapukat és különböző vastagságú-anyagú falelemeket variálhatunk. Ha ez még nem lenne elég, külön védelmi vonalakat (előre kijelölt visszavonulási pontokkal kombinálva) hozhatunk létre; olyasmit, amit a Helm-szurdoki csatában is megfigyelhettünk. Az első Strongholdban megszokott ide-oda szaladgáló csürhék után megváltásnak tűnik a formációk bevezetése, külön kiemelve, hogy a grafikai motor a több ezres nagyságrendű haderőket is vidáman kirajzolja a felföldekkel, hegyekkel tűzdelt tájon. Figyelemreméltó újdonság, hogy a tornyokhoz, épületekhez közelít-

> **"A Stronghold 2 a hadviselés lehetőségeit illetően messze maga mögött hagyta elődjét"**

Kihalt a vásár, már mindeki részeg



Bár várunk csodaszép, úgy néz ki, hogy ezt a pályát mégis elbuktuk...

ve eltűnnek, illetve átlátszóvá válnak a falak. Eme sajátosság jelentőségét (a pancsikáló úrnő idomainak felmérésén túl) ostromoknál tudjuk igazán felmérni. A támadóknak ugyanis ahhoz, hogy a vár urának fejét lándzsavégre tűzzék, miután átrágták maguk a várfalakon, még végig is kell verekedniük

Castle Attack 2 ingyen

A Firefly tavaly karácsonykor összeházasította az ajándékozás és a marketing szellemét: apró ingyenes játékot készítettek, amit a Fileplanet szerveréről (www.fileplanet.com/files/140000/148775.shtml) lehet megszerezni. A Stronghold 2-t reklámozó minijáték egyre nehezedő pályáin a háttérben épülő lakótornyot kell megvédened az ostromlóktól – ebben főleg az íjászaidra támaszkodhatsz. Egyszer-egyszer rátenyerelhetsz olyan billentyűre, amely katapultot hoz mozgásba, vagy forró olajat zúdít az ellen nyakába, de lángoló fahasábokkal is letarolhatsz néhány gyalogost. A letöltés erősen javallott!

magukat a lakótorony minden egyes emeletén. Ide kapcsolódó érdekesség, hogy a kor építészetének megfelelően a tornyok, bástyák szintjeit szűk, egy központi oszlop mentén spirálisan körbefutó csigalépcső köti össze, és mindig az óramutató járásával megegyező irányba emelkednek a lépcsőfokok! Az ok taktikai – írja a magyarázat –, hiszen a legtöbb ember jobbkezes, így miközben a támadó felfelé halad, és a központi oszlop akadályozza a vívásban, a védekező pedig előnyösebb pozícióban szállhat szembe vele.

Living like a lord

A cselekmény a Stronghold: Crusader keresztes hadjárata után visszatér a ködös Albionba, és a Kingmaker (utalás a végső célra, a korona begyűjtésére) címet viselő sztori mód a viking inváziótól az agincourt-i ütközetig tartó történelmi időszakból csemegézi a küldetéseket. Az előző részek főbb karaktereinek helyét új figurák veszik át, Olaf Grimtooth viking hadúr lesz például az első főbb ellenségünk, aki mindent bevet, hogy várunkat a földig rombolja.

Hamarosan megritkulnak a kékek

Érdekes újítás, hogy a várúr cselekedeteit becsület-pontokkal jutalmazza a program. A tisztesség és erény megnyilatkozásai mellett a kevésbé humánus tettek is bónusszal járnak, elvégre a sötét középkorban járunk. A raktárakat fosztogató parasztokat például válogatott kínzóeszközökkel fogjuk jóra tanítani, ami természetesen elrettenti a többieket – és ha eközben még meg is gyónjuk bűneinket, esetleg hűségesen és bőkezűen támogatjuk az egyházat, becsületességünk mindenki szemében a szentekével fog vetekedni. A lovagi tornák, vallási ünnepek, lakodalmak, vásárok, fesztiválok rendezése (a tivornyázás mindig bejön!)

Valaki nyitva hagyta a főbejáratot

szintén jó hatással lehet a hírnevünkre. A felhalmozásra kerülő elit királyi javak (liba, disznó, angolna, zöldségek és jófajta vörösbor) felhalmozása időről időre lakomák megrendezésére ad lehetőséget. Ilyenkor mindenki, aki számít, a nagyteremben gyűlik, ahol a kandalló kellemes melegénél, pislákoló gyertyák fényében zabál, és kultúráltan csacsog az elnyomó réteg. A vendégek száma és a feltálalt fogások függvényében emelkedik aztán a bölcsesség-pontok száma. További út a világi sikerhez a kolostorok alapítása, ahol buzgó szerzetesek magasztalják ékes betűkkel az Úr és a Te dicsőségedet, valamint rájöhetsz arra is, hogy a könyvtárad nagysága is arányban lesz az új értékmérővel. A becsületkassza legkövérebb forrása azonban a másodlagos küldetések teljesítése: például farkasok csapdájába esett szerzetesek megmentése, vagy rablóbandák felszámolása.

Becsület és hatalom

A becsületpontok segítségével feljebb kapaszkodhatunk a nemesi ranglétrán. Minden új rang (báró, gróf, herceg és még ezernyi másik, egészen a királyig) újabb építkezési lehetőségeket nyit meg, és újabb egységek képzését teszi lehetővé. Másrészt olyan kisbirtokokat vásárolhatunk, amelyek védelem fejében további nyersanyaggal látják el a várat. A középkor tankjaiként aposztrofálható lovagokat szintén becsületpontokért vesztegetik, és nem összekeverendők a Stronghold régi, csirkekaliberű lovagjaival – ezek a feltuningolt vitézek már képesek lovon, és gyalogosan is harcolni, maroknyi közülük csatákat dönthet el, harci értékük pedig a vár uráéval vetekszik. Persze a várfalakat – kőaprító képesség hiányában – még ők sem tudják lerontani, így azok ledöntése a gigantikus ostromtornyokra, hajítógépekre, katapultokra, faltörő kosokra lesz bízva. A lándzsások szerepét szintén újraértékelték a fejlesztők, kevesebb támadóerő, ugyanakkor megnövelt védelmi értékek tanúskodnak arról, hogy a falon keletkező réseket csak ilyen egységekkel érdemes kitömni. A zsoldosok toborzása a Mercenary Camp révén továbbra is biztosított, az előző részekből megismert orgyilkost is itt bérelhetjük fel, de hozzá további törvényen kívüli elemek is csatlakoztak (reméljük lesz Búvár Kund is, ő a vikingek ellen fantasztikus lehetne – hacsak meg nem fagy az Északi-tengerben...).

Szagemberek

Adjunk hálát, hogy a teljes interaktivitás, főképp a „szagos" monitor kifejlesztése még odébb van, ugyanis a középkorra oly jellemző szemét modellezése az alkotás egyik meghatározó irányvonala. A középkori ember a mindennapi mocskát – szó szerint, és átvitt értelemben is – egyszerűen az utcára öntötte, amiből a patkánypopuláció percek alatt járványügyi esetet varázsolt. A Stronghold 2 kukásokat – a korabeli Angliában gong farmernek nevezték ezeket a szakembereket – állít

Ugyan már, inkább piknikezzünk!

hadrendbe, míg a rágcsálók ellen a solymászok küzdenek majd (várhatóan nagy eséllyel fogják kiirtani őket a földalatti likakból). A szeméthalmok bűzös felhőit belégző emberek köhögéssel, tüsszentéssel, vagy kiadós okádással adják tudtunkra, erősen nehezményezve, hogy a higénia intézményének feltalálása még évszázadokkal odébb van.

Tavaszi akció

Várható még másfélszer annyi épület, csapda, ostromgép és egység, mint az eredetiben – ettől még ugyan nem gut vagy besser a Stronghold 2, de az eddig lemodellezett walesi várkastélyok képei nagyon biztatók. Az AI-t a kulturált ostrom érdekében több helyen megtámogatták, egyrészt nem lesz tévedhetetlen (hibázhat egyszerűbb dolgokban, például túl korán vagy későn aktivizál bizonyos csapdákat), másrészről, mint támadó, több oldalról, intelligensen próbál majd becserkészni, sőt vissza is vonulhat, ha a szükség úgy hozza. Az élményt fokozhatja a motion capture stáb, amely akcióba lendült, hogy a falakról lezuhanó, vagy a forró olajjal kínált harcosok is megkapó eleganciával vonuljanak az örök bitmezőkre...

Tika

\+ Az ostromrendszer fantasztikus, és az országirányítás is a kor hagyományait idézi.

– A Firefly kreativitása mindig néhány lépéssel a kivitelezés minősége előtt járt.

Összességében:
Bonyolult erődrendszerek, és simsi mélységű manipulációs megoldások csábításával állunk szemben...

Készültségi állapot: 70%

Építünk egy Halálcsillagot

Lego Star Wars

fejlesztő traveller's tales kiadó eidos web www.eidosinteractive.com/games

A Traveller,s Tales az egyik legrégebbi független fejlesztőcsapat, már 15 éve vannak az iparban. Eleinte a Segának, később pedig a Disneynek dolgoztak, ennek milliós eladásokat produkálva készítették el a legutóbbi rajzfilmek játékátiratait.

Ha létezik olyan játék, ami kiérdemelné az „első hallásra legviccesebb" kategória különdíját, biztos vagyok benne, hogy a Lego Star Wars lenne az. Ez majdnem olyan, mintha a Gucci márkanevet párosítanánk nyalókákkal. Jó, rendben, tudom, nem a legjobb példa volt, de hirtelen nem jutott jobb eszembe, ezért Grath majd úgyis meghúzgálja a hajam (vagy mintha Volkswagent terroristákkal próbálnának hirdetni... – Grath). Az viszont biztos, hogy valóban rendkívüli párosításnak ígérkezik a játék. A Lego nevet nem kell senkinek bemutatnom, hiszen jó pár milliárd építőelemet eladott már belőlük a dán illetőségű cég, ezzel örömet okozva mindenkinek, aki szereti izzadó homlokkal felépíteni a Kínai Nagy Fal vagy egy lovagvár méretarányos másolatát arra alkalmatlannak tűnő fél köbcentis műanyagdarabkák felhasználásával. A Star Wars nevet pedig csak az nem ismeri, aki nem olvas PC Gurut, azaz elenyésző százaléka a Föld lakosságának. Hogy mi sülhet ki a fúzióból? Remek akciójáték, mely tökéletesre polírozott univerzumban játszódik, egyúttal elfogadható okokból némileg kockás grafikával. Szerencsére szó sincs róla, hogy húsz évvel ezelőttinek hatna bármi, amit a játékban látunk majd, hovatovább buksisimogatás jár a fejlesztő lánykáknak a Traveller's Tales háza táján a tökéletes animációkért és a karakterek rabul ejtő megjelenítéséért.

■ Yoda mester nem fest túl jól

Nem csak babáknak

Az első reakcióm az volt a játékkal kapcsolatban, hogy úgysem fogok vele játszani, mert biztos ráírják a dobozára, hogy kettőtől öt éves korig ajánlott. Aztán mozgásban látva rá kellett döbbennem, hogy sokkal több kraft (akarom mondani: Erő!) lapul a dologban, mint felületes ösztöneim és információim jelezték. Nem elég, hogy a fejlesztők évek óta a szakmában vannak és ugyan kimagasló eredményeket még nem értek el, mégis több tucat olyan címen vannak túl, amik jó referenciának számítanak stabilan jó minőségük miatt. Az Eidos számára igen fontos, hogy ők tudják majd kiadni a játékot (melynek tervezett megjelenése 2005 áprilisa), előreláthatósikere miatt – bármi, ami Star Wars, eladható, még ha bábszínházi előadásról is van szó –, ezzel életmentő pénzinjekcióhoz juttatva a már jobb időket is látott brit céget.

> **„Bár a képek alapján gyerekjátéknak tűnhet, a Lego Star Wars mindenki számára szórakoztató lesz"**

Obi-Wan Lego-bi?

Az akció 100%-ban ismert helyszíneken játszódik (ez relatív persze, hiszen a harmadik epizód csak a játék megjelenése után kerül a mozikba – azután már tényleg minden ismerős lesz). Sajnos a játék csak az első három Star Wars-epizód szereplőit és eseményeit dolgozza fel, kiragadva a filmekből egy-egy jelenetet vagy helyszínt. Ezt azonban nem átlagos – „megyek 'oszt hentelek" – módon teszi, ugyanis a fejlesztők úgy gondolták, kicsit feldobják a dolgokat, sokkal viccesebbé és „legósabbá" téve mindent. Számomra nagy csalódás, hogy nem tartották méltónak az eredeti trilógiát arra, hogy bemutassanak olyan karaktereket, akiknek a kislábujja is többet ér, mint az összes lengőfülű debil Jar-Jar tesó, akármennyi McDonald's menüt adtak is el segítségükkel (jó, az ewokok körülbelül ugyanazon a szinten vannak). Ha már nem lesz Chewie

■ Tanulj tinó, jedi lesz belőled - azaz Qui-Gon Jinn robotszeletelés-tanórát tart

Az igazi Lego Star Wars

A Lego 1999-ben kötött szerződést George Lucas-szal, azóta adják ki a világ legnépszerűbb sci-fi világa által ihletett készleteiket. Jelenleg ez a dán cég harmadik legnépszerűbb produktuma, a Bionicle és a Harry Potter után. A legnagyobb kereskedelmi forgalomban árusított Lego modell is a Csillagok Háborújához fűződik, ez a 90 ezer forintos Imperial Star Destroyer, a maga 3104 darabjával (az összerakás rekordja 1 óra 43 perc).

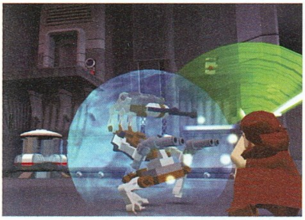
és Han, Luke és Leia, legalább beleraktak minden mást a játékba, ami szórakoztató és érdekes lehet. Repülők, űrhajók, lopakodás, logikai feladatok; egyszóval minden szerepet kapott, amit az utóbbi években játékban csak láthattunk. Nem csak külsőnézetes, ugrálós-kaszabolós hentesfesztivál a játék, sokszor kell beleugrani az előbb említett járművek valamelyikébe, hogy egy laza „nézdahátam" lövöldözős részen irtsuk az ellent – vagy éppen az Erőt, esetleg kapcsolók nyomkodását igénylő feladatok nehezítik a továbbjutást. A változatosság garantált: megeshet, hogy egy pályán először vad fénykardozással kell lenyomni pár droidot, majd következik egy vidám ugrálós rész, egy két ember együttműködését igénylő logikai feladat, és lezárásként némi zúzós űrharc.

Körülbelül harminc (!) karakter bőrébe bújhat a játékos, úgyhogy a főbb gonosztevők és jófiúk mellett a legutolsó peon irányítását is elvégezheti a játékos. Ha fokozni szeretném a tenyerek nedvesedését (és nem másét!), azt is megemlítenég, hogy ez a szám közel ötvenre ugrik, ha azokat a karaktereket is számoljuk, amiknek nem különböznek a mozgásaik, csak más a kinézetük. Az előző mondatot figyelmesen olvasók már ráncolják homlokukat, amit helyesen is tesznek, mivel eddig egy árva mukkot sem szóltam arról, hogy milyenek is azok a „mozgások", amik egyezhetnek a szereplőknél... Nos, az alapmozgások ugyanazok mindenkinél: van szaladgálás, egy ugrás, és egy akció-mozdulat, ami alatt többnyire támadást kell érteni. Ezek mellett még van egy speciális támadása is mindenkinek. (Figyelem, ez 30 teljesen különböző dolgot jelent a 30 karakternél!) Amidala hercegnőnek például kampólövője, Jar-Jar „a világ leggyűlöltebb karaktere" Binks mindenkinél magasabbra képes ugrani, az ifjú Anakin pedig az Erő segítségét veszi igénybe a pusztításhoz. Ezeket kombinálva, és az új karaktereket kibontogatva a fejlesztők szerint olyan szinten megnő az újrajátszhatósági érték, hogy mindenki rohanni fog újra és újra elkezdeni a játékot. Ebben lehet is valami, hiszen rengeteg olyan hely lesz a pályákon, amit első nekifutásra még nem lehet elérni, mert nincs megnyitva a szükséges karakter. Ebből sejthető, hogy bármikor dinamikusan cserélhető az épp irányítani hős.

Még ennél is hevesebb izgalmat okozónak tűnik a kooperatív játékmód, amibe bármikor bárki becsatlakozhat, vagy kiszállhat. A fő játékosnak mindig lesz segítsége, így ha kishúgotoknak épp ki kell vinnie a szemetet játék közben, akkor sem kell megijedni, a gép átveszi a karaktere irányítását, míg visszaér (már ha visszatér, és nem esik bele a szemetesvödör súlya miatt ő is a kukába). Nyilvánvalóan sokkal felemelőbb és jobb többjátékos módban nyomulni. A kooperatív mód mellett lehetőség lesz lerendezni a következő mosogatás felelősének kérdését is, méghozzá Mortal Kombat módon – ugyanis kis arénákban lehetőségünk van egy az egy elleni viadalokat rendezni.

ezmegaz

Lego + Phantom Menace + Ratchet & Clank = Lego Star Wars

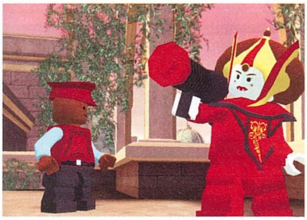


Fényesebb a kardnál a fénykard

Minden pénzünket a baloldalira!

Nem CGI, szerencsére

Grafikailag páratlan a Lego Star Wars megjelenítése: képzeljétek el az egész univerzumot csupa-csupa létező Lego-elemből úgy, hogy az egészet egy új grafikusmotor hajtja! A szereplők különösen röhejesen néznek ki, egy az egyben a megszokott kockahasú Lego figurák, pont-pont-görbécske arcberendezéssel. Természetesen mind hasonlít a megtestesíteni kívánt szereplőre, úgyhogy kifejezetten endorfin-felszabadító lesz a legkülönfélébb helyzetekben látni őket. Számos logikai elem is tarkítja a játékot, pont megfelelő mértékű kikapcsolódást nyújtva az adok-kapok szituációk után.



Amidala kicsit vámpírosan néz ki

A hangok két fokkal lazábbak, mint amilyeneket a hamarosan moziba jutó Sith bosszújában várhatunk, tehát bőven megfelelnek egy ilyen kaliberű számítógépes játéknak. Star Wars termék esetében a zenét meg sem kell említenem, mint kiemelkedő tényező, nem lesz benne hiba. A dialógusok sokkal inkább kilógnak a sorból, ugyanis a szereplők sem az átvezető animációkban, sem a játék közben nem beszélnek érthető nyelven (mondjuk mit is várhatnánk el egy Lego bábutól...), gyakorlatilag össze-vissza hablatyolnak a rajzfilmekből ismert módon, de így is érthető, hogy mi történik.

Benyomás

Eddigi tapasztalataim alapján biztos, hogy Grath, Chris és Sasa szétátkozza majd egymást a játék hevében, hosszú éjjeleken és még hosszabb lapleadások alatt rángatva a kontrollert... Mert bár őket sem szippantotta be az új Star Wars-filmek varázsa, a Games Convention alkalmával kipróbálták a rendkívül vicces játékot, és hetekig áradoztak róla, hogy milyen élvezetes is volt Lego-figuraként, az Erőt használva levágni egy rakat droidot, vagy miként nyerték meg a tatooine-i podrace versenyt. Náluk biztos benne van a Lego Star Wars a legjobban várt játékok között, természetesen nem az AAA kategóriában, hanem a kacagási faktorral rendelkező játékok között. Kiforrottnak tűnik a megvalósítás, remélhetőleg a teljes változat legalább annyira szórakoztató lesz, mint amit eddig láthattunk belőle.

-=Flatline=-

+ Nagyon vicces kis játéknak ígérkezik...

– ...de a világot nem fogja megváltani

Összességében:

Grath és Chris a Games Conventionön egy órát töltöttek el vele - és a végleges verzió még jobb lesz!

Készültségi állapot: 70%

rendkívül sok levél érkezik hozzánk azzal kapcsolatban, hogy milyen multiplayer játékokat tudunk ajánlani, ezért úgy döntöttünk, kicsit körbenézünk az online, hús-vér emberek ellen is kipróbálható programok között. A következő nyolc oldalon az elkövetkezendő fél évben megjelenő akciójátékok közül mazsolázunk; választottunk kis és nagy léptékű programokat, írtunk már többször említett és vadonatúj játékokról, taktikusabb és 100%-os akciót tartalmazó lehetőségekről – így reméljük, mindenki megtalálja a számítását.

Jelmagyarázat:

játékos

16 játékosok száma

Splinter Cell Chaos Theory

Fejlesztő > Ubisoft Montreal **Kiadó** > Ubisoft **Megjelenés** > 2005. április

2-4

Várva várt pillanatok:

Füstgránáttal heveny rosszullétet válthatunk ki egy zsoldosnál; ekkor lőjünk bele egy Spy Bulletet, hogy kihallgathassuk beszélgetését. Ezután kövessük láthatatlanul, és mikor épp rászegezhetné fegyverét társunkra, lazán fojtsuk meg. Utána nevessünk nagyot!

az előző Splinter Cell játék, a Pandora Tomorrow forradalmi multiplayer lehetőségeket nyújtott. Rengeteg munkával, kreatív módon készült a legfeljebb négy játékos számára élvezhető multi móka, ahol két külső nézetből vezérelt ügynök és két, FPS nézetből irányítható zsoldos küzdött meg egymással. Előbbiek akrobatikus mutatványokkal, vakító- és füstgránátokkal, valamint sokkoló puskával operáltak, míg utóbbiak gépfegyverrel, repeszgránáttal, valamint falra akasztható aknákkal próbálták elejét venni a többnyire láthatatlan ellenfél manővereinek. A nagyszerűen kiegyensúlyozott játékmód fantasztikus pályákkal lett megkoronázva, nem véletlen, hogy a Pandora Tomorrow végül elnyerte az Év legjobb multiplayer játéka kitüntetést (plusz két kisebb díjat is!) a PC Guru előző számában.

A harmadik Splinter Cell 11, egyjátékos módban végrehajtható küldetést kínál, ahol továbbra is fősünket, a legnagyobb sötétségben is zöld elemlámpákkal bujkáló Sam Fishert irányíthatjuk. A grafika csodálatos, az általunk kipróbáltak és látottak alapján pedig a játékmenet is fantasztikus dolgokkal egészült ki. Kettőt említenénk most: az időjárás (azon túl, hogy eszeveszett jól néz ki, minden eddigi próbálkozást leköröz!) a barátunk és halálunkat okozó ellenségünk is lehet; a kés pedig millió új lehetőséget nyit meg előttünk. Bár ez is remekül hangzik, de mi még inkább kíváncsiak vagyunk a Chaos Theory kooperatív módjára – amit a Ubisoft jóvoltából most alkalmunk is nyílt kipróbálni!

Kooperatív mód

A kooperatív mód mindössze négy pályát tartalmaz, de a Ubisoft később letölthető extra küldetéseket is ígér. Ezek a missziók párhuzamosan zajlanak az egyjátékos mód küldetéseivel; ha például ott elhangzik, hogy „sikerült megszereznünk a terveiket, ezért most nem mehetsz nyaralni Sam", akkor megeshet, hogy azokat a bizonyos terveket éppen nekünk kell ellopni a kooperatív módban.

+ Gépfegyver helyett a kung-fu is megteszi

Így tehát teljesen különálló pályákon próbálhatunk szerencsét egy társunkkal vállvetve (LAN-on és online is). Játszani úgy lehet, ha megvan a két játékos, győzni viszont csak úgy, ha együttműködünk – ez egészen odáig vezet, hogy ha egyikünk végleg meghal, buktuk az egész missziót. Még szerencse, hogy minden ügynöknél van két darab adrenalinnal töltött fecskendő, amit egy csontrepesztő

szúrással (mint Travolta a Ponyvaregényben) kell „lepihent" társunk mellkasába küldeni, hogy az feléledjen. Ha a holttest rossz helyen van – mondjuk egy reflektor fényében, vagy közvetlenül egy őrposzt mellett – egyáltalán nem biztos, hogy fel tudjuk támasztani elhullott társunkat...

A kooperatív mód rengeteg új taktika kidolgozását teszi lehetségessé, és szükségessé is. Ugyan valamivel több ebben a játékmódban az őr, mint egyébként; viszont az, hogy ketten vagyunk, végtelen lehetőségeket rejt magában. Kitűnően lehet például csapdákat felállítani, ha egyikünk elrejtőzik az árnyékban, míg a másik pontosan elé csalja a gyanútlan őrt (pontosabban gyanakszik szegény, de nem a sötétben bujkáló, késsel felfegyverzett alakra). Megesik, hogy kétfős őrjáratokkal találkozunk, ilyenkor egyedül nehéz dolgunk lenne, itt viszont csak azt kell megbeszélni, ki melyiket szedi le, majd a visszaszámlálás után egyszerre dörrenhetnek el a lövések. Máskor egy bombát kell együttműködve hatástalanítani, a piros és a zöld vezetéket egyszerre elvágva (online játszva lesz egy kis ráhagyás az esetleges lag miatt).

Ennek a játékmódnak a legkülönlegesebb részét a kooperatív mozdulatok jelentik. Ilyenekből nagyjából tíz kapott helyet a játékban, és leginkább ezek választják el a küldetéseket az egyedül játszhatóktól. Ha elénk kerül egy amúgy megmászhatatlanul magas fal, csak le kell guggolnunk, majd fellódítani a tenyerünkbe lépő társunkat. Ha mindketten át akarunk kelni, neki lógaszkodva kell maradnia, míg mi felkúszunk rajta – mintha csak egy emberi létra lenne! Másik fajtája e mozdulatnak, amikor a tenyerünkről elrugaszkodó ügynököt nem fölfelé, hanem a hátunk mögé lökjük, így ugyanis a másképp áthatolhatatlan szakadékokat lehet átszelni. Megint másik páros manőver, amikor egy kötélen leengedjük a társunkat valahová (mondjuk a tetőablakból a szobába). Ilyenkor ő adja az utasításokat, hogy elkerüljük az esetleges lelepleződéseket; ráadásul még így is tudja használni a fegyvereit. Sőt, egy alkalommal ilyenkor egy őr nyakát ragadta meg az egyik ügynök, majd a társa gyorsan felcsévélte – lent pedig csodálkozott a két életben maradt őr, hogy hová tűnt a haverjuk (a még durvább megalázás érdekében ilyenkor vidáman hajítsuk a fejükre a hullát)...

+ A társunk által megzavart őr könnyű préda

Deathmatch

Nem valami agyatlan Deathmatch módra kell számítani, hiszen a Splinter Cell játékmenete erre nem igazán alkalmas. Mindenesetre ezúttal, aki erre vágyik, már kipróbálhatja ezt is. Igaz, súlyos megszorítások lépnek életbe Deathmatch-nél (a zsoldosok elveszítik extra látásmódjaikat, és mindenkinél csak egyféle kiegészítő – vakítógránát, illetve magnéziumfáklya – lehet), és így előre nem is tűnik izgalmasnak a különösebb cél nélküli gyakás. Mindenesetre abból baj nem lehet, hogy van ilyen lehetőség is... A második játékmód a Disk Hunt nevet viseli: itt a kémeknek természetesen megszereznie, a zsoldosoknak pedig megvédenie kell a pályán – véletlenszerű módon – szétszórt lemezeket. A kémek célja, hogy egyszerre náluk legyen a lemezek 80%-a; viszont ha valamelyikük meghal, a lemezek visszakerülnek eredeti helyükre, megint lehet küzdeni értük. Végül ott van a Story Mode-nak nevezett játéklehetőség, amely tulajdonképpen ugyanaz, mint amit a Pandora Tomorrow-ban is kipróbálhattunk, azaz különféle feladatai vannak a csapatoknak, melyeket a megadott idő alatt végre kell hajtaniuk.
A tizenegy ilyen módban játszható pálya (hat új, öt pedig a Pandorából „remixelt") interaktív lesz, azaz akcióinkkal véglegesen meg tudjuk változtatni kinézetüket, alaprajzukat. Hackeléssel a kémek lezárt szellőzőket és ablakokat tudnak megnyitni, míg a zsoldosok a vékonyabb falakat robbanthatják be a gyorsabb közlekedés érdekében. Természetesen itt is rengeteg az új lehetőség, a kémek például több kooperatív mozdulatot is ismernek, amellyel jócskán lerövidíthetik a pálya átszeléséhez szükséges időt (például nem megkerülik a hasadékokat, hanem átdobják egymást). A zsoldosok tulajdonképpen egyetlen lényeges mozdulattal gazdagodtak, ez viszont alapvetően megváltoztathatja a játék képét. Eddig ugye a világ legtermészetesebb dolga volt, amikor egy kém elbódított vagy elvakított egy zsoldost, gyorsan megkerülte, és kitörte a nyakát. Ennek vége, ugyanis a „berserker-mozdulat" ezt megakadályozza – ez lényegében 360 fokos fordulat, amelynek a puskatus adja meg a tekintélyt. Ráadásul, ha sikerült a földre lökni a kémet, rá is vethetjük magunkat, és a puskával megfojthatjuk – milyen édes a bosszú! Sőt, ha igazán meg akarjuk alázni, meg is taposhatjuk őket – ilyenkor nem halnak meg, csak elájulnak.

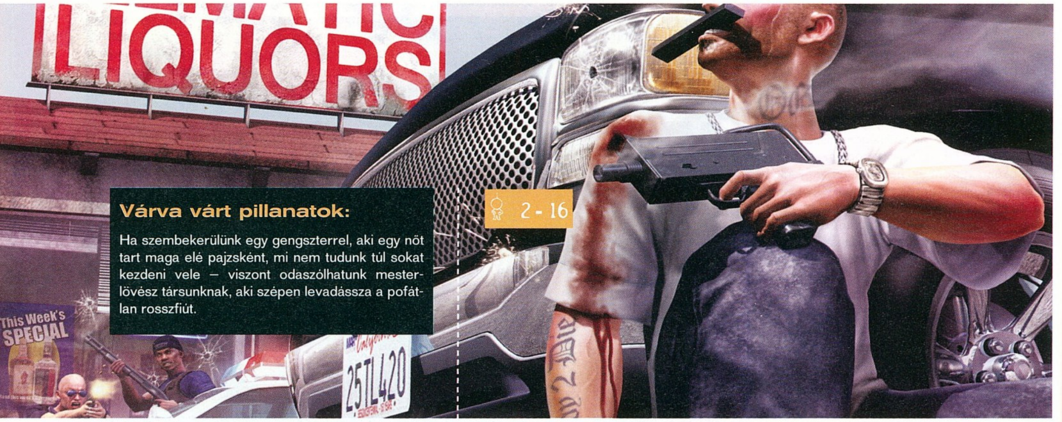
+ A Chaos Theory újítása, hogy már a zsoldosok is tudnak fojtogatni - így bosszút állhatunk sérelmeinkért!

+ Az állkapocs-törés a kémek új büntetése

A Chaos Theory elképesztő játéklehetőségekkel lesz felvértezve. Az egyjátékos-mód mellett lesznek kooperatív küldetések és visszatérnek a kémek és zsoldosok közti ütközetek is.

Természetesen kapunk új felszerelést is; a kémek kettő, míg az eredeti játékban talán hajszálnyival kevesebb eséllyel induló bíró zsoldosok négyfélét. Előbbiek szívdobogás-érzékelővel és álcázó ruhával gazdagodtak. Az érzékelő pontosan azt teszi, amit a neve sugall: ha aktív, kirajzolja, hogy körülbelül milyen irányban találhatók tőlünk emberek – és mivel általában tudjuk, hogy merre van a társunk, nem kell hozzá sok logika, hogy beazonosítsuk az ellenfeleket. Az álcaruha teljes láthatatlanságot kínál, feltéve, ha nem egy reflektor elé állunk vele. No és ha nem az esőben álldogálunk. Ja, és futni sem lehet benne! Fegyverek és kiegészítők használatára pedig még csak gondolni sem szabad... A zsoldosok elsősorban méregfelhőt kilövellő aknával (fél perce van a balszerencsés kémnek, hogy gyógyítson magán, különben kampec) és egy ötször használható gázmaszkkal lettek felszereltebbek. Emellett kapnak egy kütyüt, amivel a pályán elhelyezett kamerák képébe tekinthetnek bele – bár némileg tompítja ennek a nagyszerűségét, hogy az adott kamerán ilyenkor felvillanó fény ezt azonnal jelzi. Végül ott van a hátizsák, amely extra felszerelést rejt – ráadásul társunk is tudja használni. Jobb, mint egy mobil aranybánya – ez ugyanis egy valóságos gránátbánya!

A Chaos Theory multiplayer módja zseniális lesz, ez már az itt-ott kicsit bugos, és csak két pályát tartalmazó bétatesztből is kristálytisztán látszott. Battlefield 2 ide, Age of Empires 3 oda, lehet, hogy 2005-ben is egy Splinter Cell epizód lesz az év legjobb multiplayer játéka...



Várva várt pillanatok:

Ha szembekerülünk egy gengszterrel, aki egy nőt tart maga elé pajzsként, mi nem tudunk túl sokat kezdeni vele – viszont odaszólhatunk mesterlövész társunknak, aki szépen levadássza a pofátlan rosszfiút.

25 to Life

Fejlesztő > Avalanche és Highway 1 **Kiadó** > Eidos **Megjelenés** > 2005. május

A hip-hop stílus egyre népszerűbb, és ez megmutatkozik a játékvilágban is – előbb a Need for Speed „fertőződött meg" a szubkultúrával, majd a Grand Theft Auto, és nemrég még egy rapperes MMORPG-t is bejelentettek (nem vicc – bárcsak az lenne…). Az Eidos-vezérkar úgy gondolta, ez még mindig nem elég, és most egy bandaháborús, kőkemény rapzenével felturbózott akciójátékot jelentettek be. A 25 to Life-ban két fél összecsapásaiba pillanthatunk be: a rendőrök és a bandatagok küzdenek meg egymással. Az egyjátékos módban egy Freeze nevű fiatal srácot kell feljuttatnunk San Francisco gengszterek által uralt városrészében a táplálkozási lánc csúcsára: a játék végére ő lesz a legfőbb góré a nyugati parton.

Számunkra azonban most a multiplayer rész érdekes, amelyben négy játékmód áll rendelkezésünkre. A játékot FPS nézetből kezdjük, de bármikor kiválthatunk külső kamerára is – ez főként akkor hasznos, ha lopakodni akarunk. A neten játszva mindkét oldalon kipróbálhatjuk magunkat, a rendkívül sok lehetőséggel rendelkező karakterkészítőben megalkothatjuk virtuális zsaru- és bandatagénünket is (a játékban „pig", illetve „hood-rat" néven futnak). Itt nem csak ezernyi hajszerkezet és tetoválás közül választhatunk (legalábbis banditák számára, a rend őreinél vannak megkötések), de a ruhatárunkat is több tucat, a valóságban is létező cég kínálatából állíthatjuk össze. A két küzdő fél között nem csak a ruhatárban lesz eltérés; teljesen más felszereléssel indulunk a (banda)háborúba. A rendőrök főként oldalfegyverüket és sokkolójukat fogják használni, csak durvább esetben – értsd: csupán néhány pályán – lesz elérhető a shotgun, a mesterlövészpuska és a repeszgránát. Ezzel szemben a gonosztevők molotov-koktéllal és automata fegyverekkel vannak felszerelve (amik ellen némi védelmet nyújt a fakabátok golyóálló mellénye). További különbség, hogy míg előbbieknek a civilekre is vigyázniuk kell, utóbbiak bántatlanul legyilkolhatják őket – sőt, egyet elkapva élő pajzshoz jutnak.

A négy játékmód közül az első a megszokott deathmatch, mindenféle extrák nélkül. A Tag mód ellenben új, itt a bandatagoknak minél több falra fel kell fújniuk a jelüket festékszóróval. Ez persze a nagy felületeknél sokáig tart, úgyhogy érdemes a graffitizőknek némi fedezetet biztosítani. A maradék két játékmód nagyon hasonló egymáshoz, ezekben az egyik fél támadó, míg a másik védekező állásban van. A Raidben a rendőröknek kell megrohannia a banda területét – ez lehet néhány putri, de profi védelemmel ellátott drogfinomító üzem is. A Robberyben fordított a helyzet: a pénzéhes bandának kell lerohannia egy bankot vagy múzeumot; majd miután elcsenték a kívánt dolgokat, még ki is kell jutniuk az épületből.

+ Reméljük a metró nem fut ki tűzharc közben

+ Néha egy fadarab is többet ér, mint egy pisztoly

A harc meglehetősen brutális: egy-egy nagyobb összecsapás után csurom vér lesz az egész környék. Ezt kiválóan festi alá a nyugati parti rap legjava – bár nem biztos, hogy mindenki örül majd a Tupac, Mos Def, DMX és Ghostface Killah (ez mekkora név már…!) neve által fémjelzett stílusnak. Még szerencse, hogy a pályákon levő egyetlen rádió megbirizgálásával válthatunk számot, ha már nem tudunk a célzásra koncentrálni a százezer decibeles fuckolás közepette… Ha már az ilyen interaktív pályaelemeknél tartunk, mindenképpen megemlítenénk a metróaluljárós pályát, ahol a mozgólépcső szépen felviszi a gránátot a fent várakozó ellenfeleknek, és ahol a legnagyobb kitolás, ha valakit a sínekre ütünk egy baseballütő segítségével…

Battlefield a gettóban, avagy a bandaháborúk szimulációja. Már most megjósolható, hogy ez lesz a politikusok idei slágere…

Biztos, hogy egyedi játék lesz a 25 to Life, bár forradalmi dolgokat, vagy a Counter-Strike trónfosztását nem várjuk tőle, de mindenképpen érdekes élmény lesz kipróbálni a szokásos játékmenetet merőben új környezetben. Sokan valószínűleg már azért is hálásak, hogy végre itt egy akciójáték, ami nem a második világháborúban vagy Vietnamban játszódik…

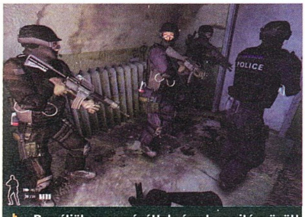
SWAT 4

2-16

Fejlesztő > Irrational **Kiadó** > Vivendi Universal **Megjelenés** > 2005. április

A 12 egyedül játszható küldetés mellett a SWAT 4 három multiplayer játékmódot kínál, melyek között érthetetlen módon nincs ott a kooperatív játék lehetősége. Van viszont egyszerű deathmatch, ami valószínűleg nem sokakat fog izgatni. A kettes számú lehetőség a Diffuse címet viseli, ebben a pálya véletlenszerű pontjain megjelenik öt bomba, amelyeket a terrorelhárítóknak mind egy szálig hatástalanítania kell, méghozzá a megadott időn belül.

A nem halálos fegyverek bevezetésével ellenfeleinket rengeteg vicces új módon alázhatjuk meg.



+ Reméljük nem gránáttal várnak az ajtó mögött

A kipróbált multiplayer bétaverzió alapján szerintünk minden bizonnyal a VIP játékmód lesz a legnépszerűbb, amelynek két variációja is létezik. Az elsőben a Nagyon Fontos Személy kezdetben a terroristák foglya, a másik csapatnak őt kell kiszabadítania. Amikor ez sikerül, a terroristák célja megváltozik, innentől fogva ők már csak kinyírni akarják a túszt, míg a mentőalakulat célja természetesen az ő megvédése. Egy menet vagy előre meghatározott ideig, vagy addig tart, amíg a SWAT-alakulat ki nem tudja kísérni a pálya „kijáratáig" (ez lehet egy óriási kapu, vagy helikopter-leszálló).

A másik variáció talán még izgalmasabb, itt a VIP a terrorelhárítók gyűrűjében indul, akiknek el kell őt kísérniük az említett menekülési ponthoz. Itt jönnek a képbe a terroristák, ők ugyanis foglyul akarják ejteni a fontos embert – ehhez pedig csak nem-halálos eszközöket (például sokkolót, gázsprét vagy gumilövedékekkel felszerelt fegyvereket) vehetnek igénybe. Ha sikerült elkábítani a fickót, már csak meg kell bilincselni, és elvonszolni egy jól védhető helyre (ebben segíthetnek az ajtót eltorlaszoló ékek, amelyeket a másik oldalról csakis robbantani lehet); itt pedig két percig kell őrizni a győzelem érdekében.

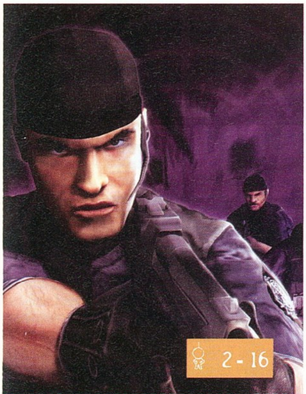
Természetesen adott esetben a kommandósok kiszabadíthatják szerencsétlent – ilyenkor minden elölről indul. Mindez rendkívül izgalmas, leszámítva a néha megbilincselt, csak vergődni tudó VIP számára – ugyanis őt is egy játékos alakítja!

Várva várt pillanatok:

Ha sokkolóval vagy gumilövedékkel kis időre kiütünk egy kommandóst, érdemes megbilincselni, aztán otthagyni, hadd várjon szabadító csapattársára. Az optimális hatás érdekében pontosan akkor lőjük le a biztonságos távolból, amikor épp kiszabadulna...

Rainbow Six Lockdown

Fejlesztő > Ubisoft **Kiadó** > Ubisoft Montreal **Megjelenés** > 2005. március



2-16

Várva várt pillanatok:

Miután a kamerák segítségével kikémleljük, melyik konténer mögött bujkálnak a zsoldosok, ipari daruval aljas módon a fejükre dobhatunk egy fél házat...

A negyedik Rainbow Six játék nem csak az egyjátékos módban hoz újításokat (mint például a kidolgozott sztorit, vagy a mesterlövészes pályákat), de történtek változások a multiplayer játékot illetően is. Vegyük csak a játékmódokat: a klasszikus kooperatív (négyen, akár az összes küldetésen át) és sima vagy team deatchmatch opciók mellett kapunk egy Rivalry nevet viselő játéklehetőséget is. Ez leginkább az UT-ből ismert Dominationre hasonlít: van három kontrollpont a játékban, célunk pedig az, hogy ezek a mi színünket viseljék. Ha sikerül egyidejűleg mindhármat bizonyos ideig az ellenőrzésünk alatt tartani, megnyertük a menetet, és következhet a visszavágó.

+ Tér közepén állok; hol vannak a jóbarátok?

Szintén jelentős újításként tűnnek fel az új tárgyak. Nem csak fegyverekről van szó – bár a nyolc új pusztító eszköz bizonyára sokak fantáziáját felpiszkálja –, lesz három békés (már amennyire katonai felszerelés békés lehet...) tárgyunk is. Az egyik a Lock Fuser, amellyel lényegében lehegeszthetünk egy-egy ajtót, amit aztán legfeljebb kirobbantani, vagy a Breaching Hammer nevű tárggyal betörni lehet. A lezárás hátránya, hogy sokáig tart, a „kinyitásé" pedig, hogy rendkívül hangos. Lesz egy apró PDA-nk is, ezzel a pályán elhelyezett kamerák adásába pillanthatunk bele bármikor (tipp: érdemes kilőni mindet, mert sosem tudhatjuk, ki leskelődik). A pályákon egyébként nem csak a kamerák és az ajtók lesznek interaktívak, a fejlesztők megpróbálják mindegyik helyszínt átalakíthatóvá tenni, így az algériai építkezésen mozgathatjuk a gépeket, míg a francia kastélyban rejtett járatok után kereshetünk a könyvtárszobában (azért csak óvatosan a robbanószerrel, elvégre értékes műemlékről van szó!).

+ Mindent bevetünk az ország békéje érdekében

F.E.A.R. 2-32

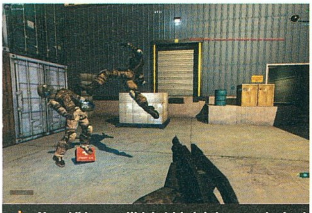
Fejlesztő Monolith **Kiadó** Vivendi Universal **Megjelenés** 2005. június

Mivel a F.E.A.R. egyjátékos módja félelmetes hangulatú horror lesz, nem igazán számítottunk arra, hogy a Monolith teljesen más megközelítésből készíti el a multiplayer lehetőségeket. Ezek ugyanis szinte Quake 3-szinten gyors, akciódús csatákat kínálnak, nyoma sincs a lopakodásnak vagy a taktikázásnak. Nyolc pálya készül a végleges verzióba, többségük húsz fő feletti csapatküzdelmekre szolgál (fura megoldás, hogy magunkat mindenképpen kommandósnak, ellenfeleinket pedig terroristának látjuk, függetlenül attól, melyik csapatban vagyunk).

A fegyverkínálat nem tartalmaz nagy meglepetéseket, a pisztoly, gépfegyver, shotgun, rakétavető vonalat mesterlövészpuska, szögbelövő és háromféle gránát egészíti ki. A fegyverek hatása azonban durvább, mint bármi, amit eddig játékban láttunk, olyan, mintha csak a Mátrix híres előcsarnok-jelenetében vagy egy hong-kongi akciófilmben vennénk részt. A Havok motornak köszönhetően a játéktér ugyanis rombolható lesz – sokkal inkább, mint a(z egykor szintén valami ilyesmit ígért) Half-Life 2-ben. Itt ugyan nem lehet budikkal hajigálni a többieket, ellenben mindent széttörhetünk, a falakról fél méter vastagon lőhetjük le a vakolatot és a téglát, a talajba pedig krátereket robbanthatunk. Ráadásul, a káosz növelése érdekében egy-egy intenzívebb tűzharc után elképesztő mennyiségű füst és por kavarog a levegőben percekig. További különlegessége a játéknak, hogy ha nagy szükség van rá – mondjuk éppen újratárazás közben futunk össze valakivel –, acélos bakancsunkkal rugdosódhatunk is.

A F.E.A.R. az első játék, ahol az időlassítást multiplayer küzdelmek során is be lehet vetni, ellenfeleink legnagyobb örömére.

A F.E.A.R. lesz az első játék, amelyben többjátékos módban is használhatjuk az időlassítást. Ha megszereztük a pályán levő egyetlen bullet time ikont, lelassíthatjuk az időt, ami mindenkire hat. Mi (csapattársaink is!) eredeti sebességünk 40%-ára, ellenfeleink pedig 20%-ára lassulnak. Így mi kétszer olyan gyorsak leszünk, mint ők – cserébe viszont ilyenkor nekik több fraget jelent egy-egy ölés.



+ Nevető harmadikként kivárjuk az eredményt

+ A szoba renoválása sokáig fog tartani

Várva várt pillanatok:

Vágjunk gránátot öt terrorista közé, majd lassítsuk le az időt. Miközben kínos lassúsággal repülnek a levegőben, mindegyikbe lőjünk bele egy szöget, így szépen kiakaszthatjuk őket lógni a falra.

Doom 3 Resurrection of Evil 2-8

Fejlesztő Nerve és Threewave **Kiadó** Activision **Megjelenés** 2005. március

Noha a Doom 3 nagyszerű játék volt, az id játékai közül ez rendelkezett a legkiforratlanabb multiplayer porcióval. Legfeljebb négy játékos, öt pálya, és kizárólag deathmatch üzemmód – nem túl sok, igaz? Még szerencse, hogy a Nerve lassan elkészül az első kiegészítővel, amely amellett, hogy teljesen új kalandot kínál – bullet time lehetőséggel! – jelentősen feljavítja a multiplayer lehetőségek tárházát is.

+ Visszatér egy régi barát, a duplacsövű shotgun

Immár mindenféle mod nélkül nyolcan lehet küzdeni a játékkal, bármelyik üzemmódban. Kapunk négy teljesen új deathmatch pályát, melyből az egyik biztosan a Quake 1 egyik legendás csatamezőjének újrafeldolgozása lesz. Emellett felkérték a ThreeWave nevű csapatot (ők találták ki a Capture the Flag játékmódot, még a Quake első részéhez) a Doom 3 CTF megalkotására – így ezt is megkapjuk, méghozzá öt pályával felszerelve. Ez végre azt jelenti, hogy normális csapatjáték is lesz!

Nagy újítást jelentenek majd az új fegyverek is. Sajnos az időlassítás képességét adó Artifact nem lesz használható multiban, és a duplacsövű shotgun sem fog túlzottan nagy változásokat hozni (az persze mást mondana, aki bekapott egy közeli találatot belőle...). Ellenben a Grabber, vagyis a Half-Life 2-ből ismert gravitációs fegyver már alaposan át fogja alakítani a küzdelmeket. (Állítólag nem koppintották, hanem már évek óta gondolkodnak a bevezetéséről. Állítólag...) Igaz, annyi tereptárgy még az új pályákon sem lesz, hogy azokkal dobálózva különösebb eredményt lehessen elérni (hébe-hóba azért bejöhet egy hordóval kivitelezett talajbadöngölés), viszont a Grabberrel egyes lövedékeket is megfoghatunk a levegőben. Ez elsőrangú védekezőfegyverré teszi, remélhetőleg minden pályán elérhető lesz!

Várva várt pillanatok:

A gravitációs fegyverrel elkapjuk a felénk repülő rakétát vagy BFG-lövedéket, és visszaküldjük a feladónak. Még jobb, ha ő éppen egy szakadék mellett áll!

Cry Havok

8 - 128

Fejlesztő › Artificial Studios **Kiadó** › Még nincs **Megjelenés** › 2006. első negyedév

Ugyan az Artificial Studios elsősorban egy játékmotor-programozó csapat, annak érdekében, hogy könnyebben eladhassák alkotásukat, rögtön készítenek egy azon alapuló játékot is (a Far Cry is így indult...).

+ Némelyik pálya teljes egészében a föld alatt van

A Reality Engine-t használó Cry Havok leginkább talán a Battlefield-játékokhoz hasonlítható, itt is hatalmas térképeken ütközik meg egymással égen-földön-vízen néhány hadsereg. Eltérések persze vannak, melyek között az elsődleges, hogy itt sci-fi környezetben járunk, így lézerpuskákkal és sosem látott harci gépekkel fogunk küzdeni. Szintén fontos a stratégiai elemek bevezetése: itt nem zászlókat kell elfoglalni, hanem az ellenfél bázisát és az általa elfoglalt nyersanyag-forrásokat kell felrobbantani. Utóbbiak segítségével gyorsabban termelődnek újra az elhalt játékosok és a megsemmisült járművek.

+ Reméljük a Far Cry 2 ezt is ütni fogja!

Mindenképpen megemlítendő, hogy a jó teljesítményt fejlődéssel jutalmazza a játék: a szanitéc például minél többet gyógyít, annál durvább eseteket képes ellátni; a mesterlövész egyre gyorsabban képes lőni; a pilóta pedig egyre jobban uralja a járműveket. Érdekes vonás, hogy ha a csapattagok egymás mellett harcolnak, erősebbek lesznek – így aztán még az egyébként állandóan egyedül vadászó játékosok (minden Battlefield-parti legrosszabb elemei) is rá lesznek kényszerítve a csapatmunkára. Mi is van még a tarsolyban? A képek alapján gyönyörű grafika, négy választható faj, rombolható terep – reméljük a játékmenettel sem lesz baj...!

Várva várt pillanatok:

Miután felfedezzük, hogy az ellenfél hatalmas, öt járműből és tucatnyi gyalogosból álló konvoja egy hídon kel át éppen, egy jól irányzott rakétával kirobbantjuk azt alóluk. Garantált +20 frag!

Ghost Recon

2 - 16

Fejlesztő › Ubisoft **Kiadó** › Red Storm **Megjelenés** › 2005. június

Várva várt pillanatok:

Amikor szuperkatonává válva megpillantunk néhány kétségbeesett ellenfelet, akik egy házba menekülnek; csak egy gombnyomás, és a vadászbombázók az egész házat eltörlik a föld színéről.

A Ghost Recon 2 már ránézésre is sokat változott az első részhez képest: külső nézetet használ, már csak egy csapatot kommandírozunk, ráadásul 2011-ben járunk, így jóval modernebb a felszerelésünk. Egy dolog azonban nem változik: még mindig fantasztikus a multiplayer része a programnak (ezt a már megjelent Xbox-verzió alapján állítjuk)!

+ Mindig adjuk meg az elsőbbséget a repülőknek

Szinte minden lehetőség adott, kedvünk szerint kapcsolódhatunk be lassú, taktikus játékmódokba, vagy intenzív, állandóan tűzharcot kínáló menetekbe. Kezdetnek ott van a kooperatív mód, ahol négyen végigjátszhatunk egy tucatot a 15 küldetésből, de választhatjuk azt is, hogy 16 fős óriás kommandóvá állunk össze, és lemosunk minden ellenfelet a pályáról. A mi kedvencünk szintén a játékosok együttműködését igényli: a Defend módban egy őrposztot vagy hidat kell tíz percen át megvédenünk, miközben egyre nagyobb hullámokban törnek ránk az ellenfelek. Először csak pár pisztolyos fickó jön, aztán terepjáróval érkeznek újabbak, végül pedig már tankok ellen kell kitalálnunk valamit...

+ Esküszöm főnök, nem én cigiztem a tankban

A legakciódúsabb játékmód a Hamburger Hill nevet viseli, ebben egy megadott területet (általában ez egy domb, vagy egyetlen helyiségből álló ház) kell elfoglalnunk, miközben persze a másik 15 játékos is erre hajt. Mintha egy Counter-Strike parti őrült volna meg Search & Rescue üzemmódban: itt ugyanis a két csapat egymással harcolva küzd a privilégiumért, hogy ki mentheti meg a túszokat. Végül ott a Seek & Destroy, ahol az először ölni tudó játékos elképesztően durva felszerelést kap (kamerával felszerelt M29-es, kegyetlenül erős gránátok, de még légicsapást is hívhat!), ilyenkor a többiek csak úgy szerezhetnek pontot, ha őt lövik le. A konkrét játékmódok mellett nagy hatása van a játékra a fizikának, ami főként a tereptárgyak rombolhatóságában nyilvánul meg.

Battlefield 2

4-64

Fejlesztő > Digital illusions **Kiadó** > Electronic Arts **Megjelenés** > 2005. május

Chris majdnem öngyilkos lett, amikor megtudta, hogy ismét elhalasztották a Battlefield 2-t (aztán inkább a World of Warcraftban, három szerencsétlen, 20. szintű gnómon élte ki elkeseredettségét – nem volt szép látvány...). Nem csak őt érintette ilyen rosszul a dolog, hiszen rengetegen várjuk a svéd fejlesztők következő játékát; remélhetőleg most már tényleg elkészül!

Lássuk tehát a főbb változásokat, amelyek az eddigi Battlefieldek megjelenése óta történtek. Ezúttal három hadsereg vesz részt a küzdelmekben: Amerika, Kína és a titokzatos Middle Eastern Coalition, amely egyfajta pánarab szövetség. Néhány évvel előrébb, a közeli jövőben járunk, ezért a felszerelések minden oldalon igen modernek – ez persze nem jelenti azt, hogy az olyan régi kedvenceket nélkülöznünk kell, mint az AK-47 vagy az M-16.

Katonánkat ezúttal nem négy, hanem hét kasztból választhatjuk ki, az eddig létezők (mesterlövész, tankelhárító, mérnök és közkatona) mellé csatlakozik a szanitéc, az ellátó és a kommandós. Mivel ezúttal nem lesznek a pályán szétszórt lőszeresládák és gyógyszerrel teli szekrények, az előbbi két kaszt igen fontos lesz – életerőt, illetve lőszert tartalmazó táskákat adhatnak társaiknak, mint a Wolfensteinben is tették. A kommandós a sunyi játékstílust kedvelők kedvence lesz: egyenruhája elrejti a felületes szemek elől, apró adag C4-ekkel képes felrobbantani a járműveket, ráadásul lézerrel célpontokat tud megjelölni a nyomkövetős rakéták számára (a modern tudomány csodája!). Valószínűleg sokaknak fog örömet okozni, hogy az egérgomb nyomva tartásával a gránátot most már guritani is lehet, ami különösen jó megoldás az alulról hanyagul páncélozatlan tankok és terepjárók ellen.

A járművek listája természetesen igencsak kibővült, rengeteg tankot, APC-t és terepjárót köthetünk el jártunkban-keltünkben. Ezek legtöbbje rendelkezik további helyekkel, ahol az utasok nem csak magukat véresre aggódva utazhatnak („vajon mikor bombáznak le minket?"), de a lőréseken keresztül figyelhetnek, valamint a beépített gépágyúkkal aktívan meg is védhetik magukat. A svéd fejlesztők rengeteg civil autót és motort is elérhetővé tesznek – a támadó Volvo látványa nem csak mókás, de így legalább nem kell értékes felszerelést pazarolni, amikor csak néhány száz méternyit kell gyorsan megtennünk (az eddigi részekben ilyenkor sokan ostoba módon elvitték a repülőket, a cél fölött kiugrottak belőle, és hagyták lezuhanni a vasmadarat). Lesznek továbbá helikopterek, vadászgépek és bombázók is, mind hőkövetős rakétákkal, valamint az azok ellen bevethető flare-rel felszerelve. A vízi egységekről egyelőre nem lehet sokat tudni – mindenesetre a videókban láttunk már motorral hajtott gumicsónakot és szigetnagyságú anyahajót is.

A Battlefield 2 sokkal több újítást hoz a bevált receptbe, mint a BF Vietnam tette. Nem csak a modern technológia kíván majd meg új taktikákat, de a rangok, szakaszok bevezetése is.

+ Ilyen helyzetben a legjobb Christ előreküldeni

A Battlefield 2 legérdekesebb vonása a ranglétra bevezetése. Online meccseinken nyújtott teljesítményünket egy bármikor böngészhető weboldalon tárolja az EA direkt erre készült rendszere. Minél jobbak vagyunk – nem feltétlenül gyilkolásban; ha gyógyítunk, úgy is fejlődünk –, annál magasabb lesz a rangunk (ezzel egyébként titkos fegyverek is megnyílhatnak!). Ha az adott csapatban az élvonalban vagyunk, megválaszthatnak minket parancsnokká. Ilyenkor nem harcolunk, hanem szabadon zoomolható felülnézetből láthatjuk át az egész pályát. Itt nem csak a szakaszparancsnokoknak adhatunk utasításokat, de tüzérségi támadást is rendelhetünk, láthatatlan Predator felderítőket küldhetünk ki, és a kétségbeesett helyzetben levő katonáinknak ellátmányt is ledobhatunk. A szakaszparancsnokoké a következő szint: egy szakasz legfeljebb hat főből állhat, és tagjai mindig látják egymást a minitérképen. A főnök utasításokat osztogathat, ráadásul ha járműben ül, szakaszának elhalt tagjai mellette éledhetnek újjá.

Várva várt pillanatok:

Szeretnénk parancsnokká válni, és Christ mindenféle kamikaze-küldetésekre küldeni. Ha valahogyan túlélné valamelyiket, jönne a tüzérség büntetése, ha pedig ellenkezne, azonnal árulóvá minősítenénk.

A manapság már lassan a Tetris-klónokban is használt Havok fizikai motornak köszönhetően a legtöbb tereptárgyon át lehet lőni. Az még ugyan nem működik, hogy minden épületet le lehessen rombolni (bár a hidakkal eljátszhatjuk ezt), de a vékonyabb falakat vidámat átviszik a nagyobb kaliberű mordályokból eregetett skulók. Egy pisztoly nem biztos, hogy átviszi a deszkát, viszont egy keményebb gépágyú téglafalon is képes átlőni. Érdekes, hogy a pályák mérete attól függ, hogy a maximális játékosszámot hány főben határozzuk meg. A rengeteg képen látott, hatalmas vízerőmű körül játszódó Dam pályán például új területek nyílnak meg, ha nem 16 vagy 32, hanem a maximális 64 főt engedjük be a szerverre (menetközben természetesen nem változik a pályák mérete). A grafika egyszerűen csodálatos, és a rengeteg újítás – bennünket az irányítás három szintre bontott rendszere ragadott meg leginkább – is fantasztikus játékot ígér.

+ "Nekem (bombázható) térkép e táj"

Brothers in Arms Road to Hill 30

2-4

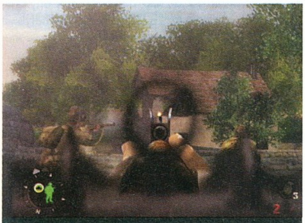
Fejlesztő › Gearbox **Kiadó** › Ubisoft **Megjelenés** › 2005. március

+ A két csapat közti együttműködéssel rengeteg taktikai jelentőséget jelent a szakaszvezetőknek

+ Bújócskázásban a hátul fekvő baka nyerne

hőreink között már olvashattatok egy összeállítást a Brothers in Arms különleges, egyedi vonásairól, ám az ottani összeállítás az egyjátékos móddal foglalkozott. Most van helyünk, hogy kitérjünk a multiplayer lehetőségekre is, ami azért is fontos, mert a Gearbox rendkívül nagy hangsúlyt helyez a programnak eme részére.

Mivel a Brothers in Arms messze áll a hagyományos világháborús FPS-ektől, a többjátékos módok terén is teljesen más élményt fog nyújtani, mint mondjuk a Call of Duty vagy a Medal of Honor. Egy ütközetben optimális esetben négy játékos vesz részt, méghozzá két csapatba osztva. Mindenki mellé három, alapból a gép által irányított katona lesz beosztva, azaz lényegében 16 katona lesz egy pályán (ha az egyik csapatra nem jut két emberi játékos, természetesen a fennmaradó osztagot is neki kell irányítania). Ha esetleg elhullanánk, rögtön az osztag második tagjának testében találjuk magunkat – ha kemény a viadal, akár az összes beosztottunkban „újjászülethetünk". Ez nagyjából azt jelenti, hogy négy életünk van, viszont ettől a ténytől még nem kell felbátorodni, hiszen embereink fogytával a bevethető taktikák száma is drasztikus mértékben csökken...



+ Rossz döntés volt a célkeresztembe masírozni

+ A tankot sajnos multiban nem lehet elkötni

Embereink irányítását rendkívül ravaszul oldották meg: ha lenyomjuk – alapbeállításnál – a Ctrl gombot, a célkereszt átváltozik nagyobb, színes kurzorrá. Ha ilyenkor kattintunk az egérrel, az emberek annak megfelelően viselkednek, hogy hová mutattunk. Ha ez egy üres terület, odamennek, ha pedig ellenfél, megpróbálják megölni. A Space gomb lenyomásával mindhárom emberünket visszarendelhetjük magunk mögé, ilyenkor minket fognak fedezni. Katonáink egyébként nem buták, maguktól is képesek harcolni, és – hacsak nem küldjük őket kifejezetten a nyílt térre – mindig fedezékbe húzódnak. A két osztag felszerelése egyébként eltérő, az egyik főként távolra ható fegyverekkel van felszerelve, míg a másik gyorsabban tüzelő, a közel levő ellenfél ellen hatékony szerszámokkal indul harcba. Így aztán már annak a kérdésnek az eldöntése is próbára teszi a taktikai érzékünket, hogy melyik osztag menjen elöl; melyik kösse le az ellenfél tüzerejét és melyik próbálkozzon az oldalukba kerülni.

A Brothers in Arms multiplayer módjában tíz pályán tehetjük próbára tudásunkat; ezek nem egyszerűen eltérő módon berendezett arénákat jelentenek: minden helyszínen meglesznek a pontos feladataink, amelyeket a győzelem érdekében tíz percen belül teljesítenünk kell. Az amerikaiak kapják – egy kivételével – minden alkalommal a támadó szerepét, míg a németek általában sokkal jobb pozícióból, beásva indulnak. Noha a körülmények minden pályán eltérnek, mégis szétválaszthatunk két küldetéstípust. Az egyikben az amerikaiaknak fel kell robbantaniuk egy vagy két objektumot – hogy ez éppenséggel egy híd, két légvédelmi ágyú, vagy egy lerobbant, ám hadianyaggal teli teherautó, végül is mindegy. A trükk itt az, hogy minden ilyen pályán pontosan annyi robbanóanyagunk van, amennyire szükség van – ha egy szállítót megölnek, a bomba leesik a földre, és a támadóknak újra meg kell szerezniе (mintha csak a CS-ben lennénk, bár itt fel lehet támadni). A bevetések másik fajtája valamivel talán kevésbé akciódús – legalábbis akkor, ha jól tudunk lopakodni. Itt általában valamilyen német dokumentumot kell eljuttatnunk a pálya egy meghatározott pontjára. Néha a dolgunk támadóként könnyebb, mert megesik, hogy az értékes áru már nálunk van – máskor viszont még külön meg is kell szereznünk, ami természetesen a védekező felet hozza sokkal előnyösebb helyzetbe.

A Brothers in Arms végre egy újításokkal teli II. Világháborús játék - már kezdett kicsit elegünk lenni az egy kaptafára készült FPS-ekből.

Az eddig bemutatott pályák közül nekünk kettő keltette fel igazán az érdeklődésünket. Az egyik a Quiet Bluff nevet viseli, és az Isigny nevű városkában játszódik. Egy német kódokkal teli iratot kell megtalálni és ellopni, illetőleg a másik oldalról megvédelmezni. Az extrát itt a sűrű hajnali köd jelenti, no meg az, hogy ez a legkisebb az összes helyszín közül. A másik kedvencünk (legalábbis most) a Crossroads nevet viseli, és két főút találkozásánál fekszik. Egy középen megrekedt teherautót kell felrobbantanunk, miközben német mesterlövészek várnak ránk; az egyetlen esélyt az a néhány ház jelenti, amely a környéken van szétszórva... Már alig várjuk, hogy a végleges verzióban is kipróbálhassuk e missziókat!

Várva várt pillanatok:

Milyen jó lesz, amikor a vadul stratégiázó, mikrofonon minden lépést egyeztető játékosduót egy mesterlövészpuska és egy emeleti ablak segítségével tíz másodperc alatt feloszlatunk...

Alighanem egy olyan sincs olvasóink közül, aki ne ismerné a Blizzardot; a Diablók, a Starcraft és a Warcraftok alkotóit. Már csak azért sem, mert két számmal ezelőtti összeállításunkból megtudhattatok mindent a kaliforniai fejlesztőkről. Igaz, pár fontos dolgot még mindig nem tudunk: vajon mikor lesz Diablo 3 és Starcraft 2...?

A legális drog

World of Warcraft

fejlesztő blizzard **kiadó** vivendi universal
web en.wow-europe.com

Az elmúlt hónapokban már többször alaposan beszámoltunk a World of Warcraftról, előző számunkban például egy hatoldalas élménybeszámolót olvashattál az azóta a 60. szintet is elért tauren harcos, Chris tollából. Jelenleg éppen az európai nyílt bétateszt utolsó fázisa zajlik, ahol 400 000 új játékossal kalandozhatunk együtt, s időközben megérkeztek az Amerikából rendelt végleges verzióink is, most beszámolunk róla, hogy miként működik a játék, ha nem párezer bétateszterrel, hanem félmillió játékossal együtt gyűrjük.

Alapozó

Mivel mindig akadnak újoncok, a biztonság kedvéért összefoglalnám a tudnivalókat. Havidíjas online szerepjátékról van szó, amely a Warcraft-játékok világában játszódik. A játékosok vagy a nemes Horda (orkok, taurenek, trollok és élőhalottak) vagy a kehes Szövetség (gnómok, törpék, emberek, elfek) egy tagjának a szerepét vehetik fel (ezzel el is árultuk, hogy a PC Guru csapatának merre húz a szíve...). Több száz órányi kalandozás árán – a szerkesztőségben összesen ezernél is több órát öltünk csak a bétatesztbe! – elképesztő hatalmú résztvevőjévé válhatunk a két fél közötti évezredes háborúnak. Rajtunk áll, hogy jégvarázslatokkal operáló mágust, szent ereklyének számító varázskarddal vagdalkozó harcost, állatokat szelidítő vadászt, láthatatlanná váló tolvajt, vagy totemeket használó sámánt alakítunk-e – bármilyen szerepre vágyunk, itt beteljesíthetjük.

Az ellenfél oldalán álló játékosok elleni küzdelmek mellett ott van nagyjából 2000 küldetés, mely teljesítésre vár; nagyjából 100 kincsekkel és szörnyekkel tömött labirintus; két teljes földrész várja felfedezőit, ráadásul békés szakmákat is kitanulhatunk. Mi már nagyjából kiosztottuk a feladatokat: Chris lesz a bányász és fegyverkovács, Sasa készíti a bőrfelszereléseket, Ricco a ruhákat, míg én gyógynövényekből készítek alkimista löttyöket, az egyszerű gyógyfőzettől az olyan durva dolgokig, mint a varázspontokat két óráig 2000-rel megnövelő Distilled Wisdom.

Világok háborúja

A World of Warcraft legegyedibb vonása az online RPG-k között, hogy nem csak óriási, szabadon bejárható világot ad, ahol a motivációt a szintlépés és

Az élőholtak vajon be tudnak rúgni?

a még erősebb tárgyak megszerzése képviseli. Itt ugyanis a küldetések végigvezetnek egy valamenynyire optimális útvonalon, mindig tudjuk, nagyjából merre érdemes menni, hogy éppen milyen feladataink vannak (és lesznek: sokszor a húszas küldetéslimit is szűknek bizonyul). Persze el lehet kóricálni bármerre, de ha betévedünk egy durvább helyre, hamar felfalhat minket egy kósza démon vagy akár egy megtermett óriáspók. Ráadásul feladatok sem egy kaptafára készültek, ugyan akad jó néhány „ölj meg tíz oroszlánt" vagy „hozz húsz goblinfület" típusú bevetés, rengeteg egyedi és humoros feladatunk is lesz. Egyszer egy goblin gépezet kezelési útmutatóját kell laponként összeszedni, másszor egy elcsatangolt gyerkőcöt kell megtalálni (a folyóban lubickoló krokodilok egyikének gyomrában...), de lesz olyan is, hogy egy őrült herbalista kedvéért kell a legképtelenebb helyeket bejárni, hogy elültessünk néhány magot. Az is előfordul, hogy egy sámánnak segítve kell megkínoznunk pár elf foglyot, de olyan kalandunk is lesz, melyben egy kiscicát alakíthatunk át rendkívül erős démoni nagymacskává...

Nagy tauren, nagy élvezet!

A kalandozás másik módja, ha más játékosokkal küzdünk meg. A legelkeseredettebb és legélvezetesebb küzdelmek a szervezett támadásokban való részvétel – ezeket raidnek nevezi a szleng – alatt történnek, mind az agresszor, mind a védelem oldalán. Az egyetlen hiba, hogy ha túl sokan

vagyunk, a játék elképesztően lelassul: több másodperces késleltetéssel (extrém esetekben fél perc is lehet!) történnek csak meg a cselekedeteink. Volt szerencsém részt venni egy 250 fős támadósereg és egy még ennél is nagyobb védelem küzdelmében; ugyan sikerült bejutnunk Ironforge városába, a lag miatt többször haltunk meg, mint a túlerő okán... Ezen új szerverek beállításával igyekeznek javítani – Amerikában egyébként egy ideig nem is nyomtak további példányokat a játékból, mert ha még többen csatlakoztak volna, szerverösszeomlásokkal kellett volna számolni. Ilyen amúgy is történt párszor néhány óra erejéig, de a Blizzard úriemberként járt el: minden hasonló alkalommal egy napnyi plusz ingyenes játékidőt kaptunk. Különben is példaértékű, ahogy a Blizzard a játékosokkal bánik, a nap 24 órájában rendelkezésre állnak a játékmesterek (GM), akiknek bármilyen problémával kapcsolatban irhatunk. Nálunk megesett, hogy nem lehetett végrehajtani egy küldetést, nem tudtunk bányászni, vagy néha nem működtek rendesen aukcióink – ilyenkor mindig öt percen belül (!) udvarias módon megoldották a problémát.

Kodóháton szép az élet (de ez most vajon ural-kodó vagy lopa-kodó?)

Tüzet is én adjak? Az a baj...!

A végleges verzió

Bár az európai megjelenés (február 11.) e sorok írásakor még kicsit odébb van, az amerikai verzióval megélt tapasztalatok alapján azt tudjuk mondani, hogy a World of Warcrafté az egyik leghibamentesebb online RPG indulás. Nincsenek nagy programhibák, minden flottul működik, tényleg csak a PvP-s szaggatásokkal szemben emelhetünk kifogást. Ugyan minden patch okoz némi felháborodást a játékosok között, hiszen a játékegyensúly miatt mindig erősítenek és gyengítenek néhány képességet, de hát ezt megszokhattuk már az Ultima Online óta. (Bár olyan szervezett tüntetést még nem láttunk, mint amilyen nemrég az egyik amerikai szerveren volt. Itt a játékosok a harcos kaszt erősítése mellett demonstráltak: újonnan kreált meztelen gnóm harcosaikkal összegyűltek Ironforge főterén, és a 400 fős nudista tömeg majdnem lefagyasztotta az egész szervert...). A klánok is egyre szervezettebben működnek, és bár még nincsenek speciális klánküldetések, egyre nagyobb szerepük van a World of Warcraft-történelem alakításában. A koreai (természetesen Horda-tagokból álló) The Chosen klán például nemrég elsőként tudta legyőzni a játék jelenlegi legerősebb szörnyét, az Onyxia nevű sárkányt (negyven iszonyatosan feltápolt 60. szintű karakter kellett hozzá, és így sem sokon múlt, hogy ne ők húzzák a rövidebbet).

> Ahogy az EverQuest 2 esetében, úgy a WoW játékosainak sem kell feltétlenül hitelkártyával fizetniük a játékért. Magyarországon is kaphatóak lesznek ún. game cardok, amelyek a mobiltelefonok feltöltőkártyáihoz hasonlóan működnek.

A Blizzard egyébként folyamatosan készíti az új dolgokat a játékhoz, nemrégiben két nagyon kemény labirintus került be, jelenleg a csatamezőkön dolgoznak (lásd külön írásunkat), de később várhatóan lesz egy új szakma (az ékszerész), és úgy hallottuk, hogy két hónapon belül több száz új feladattal bővül a küldetések kínálata.

Lelkendezés

A World of Warcraft ismét bebizonyította, hogy a Blizzard nem tud hibázni. Már most, két hónappal az amerikai start után ez a legnépszerűbb nyugati online RPG (a borzasztó csúnya Ragnarok Online-nak Dél-Koreában húsz-, Ázsia más részein további ötmillió előfizetője van...), és ez csak tovább erősödik az európai premier után. Gyönyörű, évekig tud újat nyújtani, és a hangulata bármilyen más játékkal felveszi a versenyt.

Kihagyhatatlan alkotás. Találkozunk az európai PvP szervereken!

Grath

Csatamezők

Az első nagyobb, ingyenes WoW-kiegészítő a csatamezőket vezeti be a játékba. Ezek olyan helyszínek lesznek, melyek kifejezetten a Horda-Szövetség háború csatáinak lerendezésére fognak szolgálni. Elsődleges fontosságú, hogy külön szervereken fognak futni, így remélhetőleg nem lesz lag. Másrészt nem csak egyszerű különálló csatateret kapunk, hanem minden aprólékosan, Blizzard-módra ki lesz dolgozva. A két tábor egy-egy erőddel rendelkezik, amely körül árusok hada, küldetést adó NPC-k és kovácsok is lesznek. Ezen felül rengeteg elit NPC őr, valamint egy tábornok és egy sámán, illetve főpap – őket kell megvédenünk. A magas szintű játékosok hadba vezethetik a gép által irányított katonákat, de az alacsonyabb rangúak is részt vehetnek a viadalban: például farkasokat foghatnak be, bányákat foglalhatnak el (ez javítja az oldalunkon álló katonák felszereltségét), és temetők felett vehetik át az irányítást (hogy ne kelljen anynyit gyalogolni vissza a csatamezőig). Ezen felül lesznek elképesztően erős lényekkel teletömött barlangok, ahol speciális PvP-felszerelést találhatunk, a megölt ellenfelek után kapott vérből óriási elementálokat idézhet a sámán vagy a főpap, és rengeteg raidküldetés is lesz. Már alig várjuk, hogy szervezett körülmények között pusztíthassuk a ványadt elfeket és gnómokat, no meg a dagadt törpéket és nyomorult embereket...

Nagy a tülekedés...

grafika	24/25
zene	14/15
játékélmény	39/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

97%

+ Több mint 2000 fantasztikus küldetés
+ Remek a fejlődési rendszer
+ Egyike a valaha készült leghangulatosabb játékoknak

– Nagy Horda-Szövetség háborúknál hajlamos borzalmasan lelassulni

Everquest 2 75%
Star Wars Galaxies 84%
Saga of Ryzom 61%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 4 GB HDD

World of Warcraft interjú

Nagyon régóta kergetjük már a PC-s játékvilág egyik vezető fejlesztőjének számító Blizzardot egy interjúért, de eddig mindig udvarias visszautasításra találtunk (nem csak mi; úgy általában nem nagyon nyilatkoznak az utóbbi 1-2 évben). Most azonban, a World of Warcraft amerikai premierjével kicsit fellélegezhettek a kaliforniai srácok, és a magyar játékmagazinok közül elsőként és egyetlenként a PC Guru kérdéseire válaszoltak.

Beszélgetőpartnerünk Shane Dabiri volt, aki pontosan tíz éve dolgozik a Blizzardnál; a Warcraft 2, és a Diablo 1-2 idején még csak teszter, illetve vezető teszter volt, a Starcraft óta producer, a World of Warcraftban pedig már projektvezető, a csapat második embere a nagyfőnök Mike Morhaime mögött.

PCG Először is gratulálunk a World of Warcraft amerikai bemutatkozásához! A rekorddöngető eladások és játékosszámok láttán azonban felmerül néhány kellemetlen kérdés is... Először is: igaz-e a pletyka, hogy 600 ezer eladott játék után időlegesen leállítottátok a World of Warcraft példányok kiszállítását a boltokba, mert a szerverek nem bírják a játékosok rohamát?

Shane Tisztázzuk a dolgokat! Mielőtt felépítettük a World of Warcraftot kiszolgáló szerverparkot, és megterveztük a hálózati forgalmat irányító programokat, alapos piacelemzést végeztünk annak kiderítésére, hogy mennyi játékosra is számítsunk. Arra jutottunk, hogy egy csúcskategóriás MMORPG Amerikában kb. 12 hónap alatt éri el a 300 ezer aktív előfizetőt – úgy gondoltuk, mi ennek a dupláját fogjuk teljesíteni. Kicsit alábecsültük a rajongóink lelkesedését a játék iránt, mivel hat hét alatt sikerült az egy évre becsült előfizetői számot elérnünk. Ez azzal járt, hogy az eredetileg egy évre ütemezett növekedési tervünket a nyolcszorosára kellett gyorsítanunk. Az új szerverek hadrendbe állításával nem is volt gond (két hét alatt közel megháromszoroztuk a WoW-szerverek számát!), de az egyéb, előre nem látható hibaforrások, és a rendszerben jelentkező szűk keresztmetszetek is nyolcszoros sebességgel buktak ki. Ezeknek a problémáknak az elhárítása időbe telik. A bolti szállítás leállításával inkább időlegesen elvágtuk a játékos-utánpótlást a World of Warcrafttól, és egy ideig megmaradunk a jelenlegi 600 ezer játékosnál (akiket a rendszer még tökéletesen ki tud szolgálni), mintsem a játékosok számának további emelésével azt kockáztattuk volna, hogy összeomlik a teljes játék.

PCG Mennyiben befolyásolják ezek a problémák a játék európai premierjét?

Shane Semennyiben! Az európai szerverek az amerikaiaktól teljesen függetlenül működnek majd a nemrég alapított Blizzard Europe leányvállalatunknál, Párizsban.

PCG Mennyi játékost vártok az európai premierre az amerikai első napi 200 000 után?

Shane A pontos eladási előrejelzéseink természetesen szigorúan titkosak, ezért csak annyit mondhatok, hogy én személyesen reménykedem abban, hogy Európában sikerül megismételni az amerikai premier rekordeladásait.

PCG Melyek a legnépszerűbb fajok és kasztok a Blizzard fejlesztőinél?

Shane Nincsenek kimondott favoritok a csapatban, és ez így is van jól – hiszen ha jobban szeretnénk egyik-másik fajt vagy kasztot a többinél, az óhatatlanul is a kiegyensúlyozás, s így a játékélmény rovására menne. Személyesen persze mindenkinek megvannak a maga kedvenc karakterei, de ezek nagyjából egyenlően oszlanak meg a Horda és a Szövetség között. Ha most körülnézek a szobában, a kollégáim monitorain sámán, harcos, pap és druida karaktereket látok; orkokat, trollokat és éjelfeket...

PCG A World of Warcraft az egyik legaddiktívabb játék, amit valaha láttunk... Hogyan éritek el, hogy a fejlesztők – akik, ha jól tudjuk, szintén fanatikus játékosok – dolgozzanak a programon, ne játsszanak vele?

Shane Igazság szerint nagyon csalódnék a kollégáimban, ha ne szeretnének játszani a játékkal, amit éppen készítenek... Természetesen sokan lopunk magunknak néha pár percet napközben World of Warcraftozni egy kicsit, de általában ez sem csak a móka kedvéért van, hanem egy-egy újonnan beépített lehetőség, vagy megváltoztatott érték gyors letesztelés céljából. Viszont munka után, otthonról, kivétel nélkül mindannyian játszunk esténként egy-két órácskát...

A fejlesztők Magyarországon egyedül a PC Gurunak nyilatkoztak!

PCG Elárulnál néhány részletet a World of Warcraft mögött álló szerverparkról és a játékot üzemeltető csapatról?

Shane Konkrét specifikációkat és technikai részleteket nem árulhatok el, legyen elég annyi,

Míg mi kincset keresünk...

...az elfek megtámadták a falunkat!

Van élet a halál után!

hogy a jelenleg üzemelő 88 játékszerver mellett több száz datacenternek nevezett kisegítő szerver dolgozik a World of Warcraft hátterében. A játékot támogató személyzet több ezer főből áll: rendszergazdák, játékmesterek a Föld minden táján.

Maga a játékfejlesztés a Blizzard Irvine-i főhadiszállásán zajlik, Kaliforniában, itt összesen 300-an dolgozunk (persze nem mindenki a World of Warcrafton, és ebben a számban már benne vannak a marketingesek, és az üzleti ügyekkel foglalkozó fickók is). Ezenkívül van még egy stúdiónk szintén Kaliforniában, Redwood Cityben, kb. 45 alkalmazottal. A párizsi Blizzard Europe mellett nemrég nyílt meg Szöulban a Blizzard Korea – ez a két kirendeltség kizárólag a helyi World of Warcraft-élettel foglalkozik.

A World of Warcraft taktikai atomcsapásként fog hatni a konkurens MMORPG-k előfizetői táboraira...

A dicsőséges Horda vacsorázni indul; a menü elfleves és gnómburger.

A lávaóriásnak esélye sincs...

PCG Tapasztalataitok szerint mennyi időt vesz igénybe egy karakterrel elérni a felső szintkorlátot, és milyen kihívásokat kínál ezután a játék?

Shane Nem igazán végeztünk direkt erre teszteket, inkább arra törekedtünk, hogy a játék egyaránt élvezetes legyen kezdők, és magas szintű karakterek számára is. A World of Warcraftban rengeteg látni- és tennivaló van, remélem a játékosok nagy élvezettel fedezik fel majd ezt a világot ahelyett, hogy a tápolásra, és a minél gyorsabb szintlépésekre hajtanának. Természetesen a 60. szint elérésével nem tűnik el a kihívás: számos olyan küldetést építettünk be a játékba, ahová a maximális szintű játékosok is csak csapatban merészkedhetnek be, mert az ottani szörnyek alaposan megizzasztják még őket is (persze az itt található kincsek is ennek megfelelően csábítóak). No és akkor még mindig ott van a játékos-játékos elleni küzdelem lehetősége, a nemsokára bemutatkozó csatamezők, ahol több száz fős ütközetekben vehetnek részt a Horda és a Szövetség bajnokai... Ha pedig valakinek már ez sem nyújt újdonságot, akkor ott a lehetőség, hogy kipróbáljon egy másik fajt vagy kasztot. Azeroth világa olyan aprólékosan kidolgozott, a fajok és a kasztok pedig annyira egyediek, hogy minden új karakter indítása új kalandokat, új tapasztalatokat ígér...

PCG Terveztek-e egyszeri, különleges eseményeket a játékba építeni?

Shane Természetesen! Az elsőről, a Karácsony és Újév között tartott Wintervail Fesztiválról az európai játékosok sajnos lemaradtak, de számos ilyen eseményt tervezünk a közeljövőben. A WoW-karácsonynak hatalmas sikere volt a játékosok között, akik lelkesen hógolyóztak a nagyobb városokban felállított karácsonyfák alatt, és hajkurászták a tejet és mézeskalácsot, amivel amerikai szokás szerint a Mikulást meg kell kínálni az ajándékokért cserébe. Azeroth földjén a Mikulást Greatfather Winternek hívták, és a finomságokért cserébe spéci, karácsonyi küldetéseket adott a játékosoknak.

PCG Milyen akciókat terveztek a minden MMORPG játék rákfenéjének számító csalók ellen?

Shane Csalók ellen nem ismerünk kegyelmet! Meggyőződésünk, hogy a játékosok túlnyomó többsége becsületesen, a szabályok szerint játszik, és nekünk kötelességünk biztosítani számukra a biztonságos és tisztességes környezetet ehhez. A játék indulása óta nagyon keményen lépünk fel azok ellen, akik csaló segédprogramokat használnak, pénzért árulják a játékban szerzett javaikat, vagy más módon próbálnak tisztességtelen előnyhöz jutni. Akikről bebizonyosodik, hogy ilyen eszközökhöz nyúltak, azoknak azonnal töröljük a hozzáférését a játékhoz – és ezen az igen agresszív hozzáálláson a későbbiekben sem tervezünk enyhíteni.

PCG A World of Warcrafttal belekóstoltatok az online játékok fejlesztésébe, a Starcraft Ghosttal pedig a konzolos világba... Mik a tanulságok, merre halad tovább a cég? Konzol vagy PC? MMO vagy hagyományos játékmenet?

Shane Elsősorban PC-s fejlesztők vagyunk, és azok is maradunk. Ezen a területen van a legtöbb tapasztalatunk, PC-sek a rajongóink, és egyáltalán: úgy gondoljuk, a mi mondanivalónk, a mi játékokhoz való hozzáállásunk a PC-s játékokhoz illeszkedik. Ez persze nem jelenti azt, hogy egyáltalán nem fogunk konzolokkal foglalkozni. Nagyon izgatottan várjuk a Starcraft Ghost megjelenését és fogadtatását – reméljük tetszeni fog a közönségnek!

A World of Warcraft egy nagyon izgalmas (és most már kijelenthetem, hogy eredményes) kísérlet volt, de bármekkora is a játék sikere, ez nem jelenti azt, hogy elhagynánk a gyökereinket. Egyaránt gondolkodunk MMO és hagyományos játékokban is a jövőre nézve.

PCG Mennyire viselte meg a céget az elmúlt egy-másfél év elvándorlása, amikor több mint 30 fejlesztő, köztük Blizzard-alapítók és igazi kulcsfigurák hagyták el a csapatot?

Shane Azt hiszem, azt az ügyet nagyobbra fújta fel a média, mint amekkora valójában volt. A Blizzard a kezdetektől fogva híres volt arról, hogy nálunk nincsenek „sztárok”, nincsenek pótolhatatlan kulcsemberek. A Blizzard játékai a játékiparban páratlan csapatmunkától olyanok, amilyenek. Nálunk a vezérigazgatótól kezdve a portásig mindenki játszik a fejlesztés alatt levő játékokkal, elmondja a véleményét, segít a tesztelésben – ezáltal jön létre végül az, amit Blizzard-minőségnek szoktak nevezni.

Valóban sokan távoztak a cégtől, olyan veszteségek voltak ezek, ami a játékfejlesztő stúdiók nagy részét tönkretette volna – de nem a Blizzardot! A csapat továbbra is nagyon erős, a fejlesztők többsége már legalább 7-8 éve együtt dolgozik... Szóval nem kell minket félteni!

PCG Tudnál valami apró információmorzsát adni a Blizzard egyéb, fejlesztés alatt álló játékairól? Diablo 3? Starcraft 2?

Shane Sajnos nem fogsz tudni belőlem ilyen témában érdemi információt kihúzni... Csak a saját csapatom nevében beszélhetek, mi pedig jelenleg minden erőnkkel a World of Warcraft támogatásán dolgozunk, és lázasan készülünk az európai stratra.

Hancu

Freedom Force vs the 3rd Reich

fejlesztő: irrational games kiadó: digital jesters web: www.freedomfans.com

Volt egy időszak a játéktörténelemben, amikor rájárt a rúd a szuperhősös játékokra. A kiadók és a fejlesztők valamiért sorra állították le az ilyen témában mocorgó projekteket, és olyan nagyágyúk nem érték meg a megjelenést, mint a Bullfrogtól a The Indestructibles, vagy a Microprose üdvöskéje, az Agents of Justice. Úgy tűnik, a rossz csillagzat elvonult, ugyanis az utóbbi pár évben egymást érték az ilyen jellegű játékok (bár legtöbbjük filmadaptáció volt). Erre a számunkra három program is jutott: a City of Heroes és a Punisher mellett alkalmunk nyílt kipróbálni a 2002-es év megjelenésjátéka, a Freedom Force folytatását. (Ezzel a kezedben tartott magazin a gumicsirkés szlengben joggal érdemelte ki a „Star Wars-os-csajos-képregényes" eposzi jelzőt.)

A Harmadik Birodalom visszavág

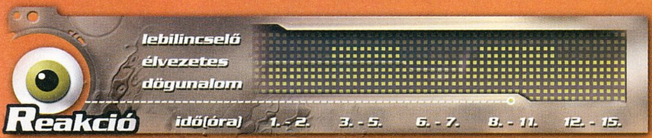
A műfajilag talán leginkább az „erős szerepjátékelemekkel feltuningolt taktikai stratégia" skatulyába sorolható játék kerettörténete hasonlóan kidolgozott, mint az elődé – ami szinte törvényszerű, hiszen az effele hősködések igénylik is a szövevényes sztorit. Mint a hangzatos címből kitűnik, a Freedom Force szuperhős-társaság 14 tagjának ezúttal a Harmadik Birodalommal gyűlik meg a baja. Ugyanis miután Patriot City – és mellesleg a világ – megmentői rutinszerűen lenyomják az előző rész egyik újra sorszámot tépő ellenfelét, Nuclear Wintert, időzavarba kerülnek, és egy megváltozott jelenben (Vissza a jövőbe-rajongóknak: téridő-kontinuumban) találják magukat. Az alternatív valóságban a második világháború egészen máshogy ért véget, mint a történelemkönyvekben írva vagyon. Patriot Cityben a nácik uralkodnak, terrorjuk alatt nyög a Föld. Csapatunk vezetője, a jó öreg Mentor kitalálja, hogy bizonyára a szintén az első Freedom Force-ból ismert időbuherátor, Time Master keze van a dologban, és visszaküldi a banda egy részét a második világháború idejére, hogy előzze meg Time Master ügyködését, míg a többiek a jelenben próbálnak helytállni. Hamarosan kiderül azonban, hogy Time Masternél sokkal erősebb ellenfelek állnak a változások hátterében, aztán az első rész végén önmagát felaldozó (hősi halált haló) Man-Bot is újra képbe kerül, és mindeközben Alchemiss sem bírja kiverni a fejéből azt a furcsa álmát, amiben csapattársai elárulják őt... Most le lehetne szedni a keresztvizet a nácikat és az időutazást keverő cselekmény bugyutaságáról, ám nem lenne valami

Csillagszórók háborúja

bölcs dolog: ez a bugyutaság ugyanis pontosan a képregények „ezüst korszakának” ('50-es évek vége – '70-es évek közepe) védjegye. Érezhetően szándékolt a grandiózusságában is megmosolyogtató túlzásokkal élő történet és stílus, amely nemcsak remekül illik az említett korszakhoz, de fordulataival jó néhány meglepetést is tartogat a játékosnak.

Hősanyáink, hősapáink

A sztori tehát hozta az előd formáját, és ez a többi játékelemről is elmondható – de sajnos csak ennyi



Egyenletesen teljesít a játék, de van két kiugróan élvezetes rész is: amikor elkezdenek bejönni az új hősök, és amikor visszakerülünk az időben.

mondható el, mivel semmi jelentős reformot nem találunk a programban, amely méltóvá tenné a „második rész” elnevezésre. Szinte minden maradt a régiben, az engine ugyanúgy, mint a karaktermodellek – pedig a Freedom Force megjelenése óta majdnem három év telt el! Forradalmi változások tehát nincsenek, viszont apró újításokba bele-belebotlunk, mindenekelőtt az új hősökbe és ellenfelekbe; emellett régi ismerőseink trükktára is eddig még nem látott elemekkel bővült. Hat új, jól kidolgozott és használható hős került a Freedom Force-ba, közülük hárman a

Újabb főellenség a láthatáron...

'40-es években, hárman pedig a jelenben tevékenykednek (azért azt jegyezzük meg, hogy hőseink jelene az 1962-es esztendő). Előbbiek a képregény arany korszakát idézik ('40-es évek eleje – '50-es

„Ha kedveled a szuperhősös képregényeket, két City of Heroes parti között játszd végig ezt is; nem fogod megbánni!”

évek közepe), és földöntúli erők híján saját ügyességükre és kütyüikre támaszkodnak (lásd még: Batman vagy Phantom történeteit), utóbbiak pedig az ezüst korszak képviselői, és az első rész idegen erőforrása, az X-energia révén váltak emberfeletti képessé-gekkel rendelkező lényekké (lásd még: Hulk, Fantastic Four, X-Men...). Remek ötlet volt a készítőktől összeereszteni a különböző comics-érák szereplőit, igazi inyencség ez a lehetőség minden képregény-rajongónak. A fejlesztők az ellenfelek tervezésekor is kitettek magukért: találunk a gonoszok között méregkeverő orosz boszorkányt (Red October), agymanipuláló náci tisztet (Blitzkrieg, aki nagyjából Dr. Mengele megfelelője) és a valóságba ki-be mászkáló, misztikus halálangyalt (Entropy). A kedvencem azonban Fortissimo, a kövér olasz operaénekes, aki hangjával öl, pusztít és nyomorba dönt (mekkora önuralom kell ahhoz, hogy ne hasonlítsam a magyar könnyűzene valamelyik – akár véletlenszerűen is kiválasztható – „sztárjához”...!).

Hősemberképző

Ha már az új hősök jelentik a játék fő vonzerejét, ismerkedjünk is meg közelebbről a nevezett jómadarakkal! Elsőnek itt van mindjárt Black Jack, eredeti nevén Jack Spade. Emberünk hadmérnök volt, aki mélységesen sajnálta, hogy a háborúban nem harcolhatott a fronton. Hiába jelentkezett a seregbe, mentora és professzora visszatartotta, mondván, rá az íróasztal mögött van szükség. Így Jack és a professzor együtt kísérleteztek – előbbi sav-alapú vegyi fegyverek készítésével szolgálta a hazát, utóbbi egy gépet épített, ami olyan hangfrekvenciát bocsátott ki, amelytől lezuhantak az ellenséges repülők. Egy este, amikor Jack a professzorhoz igyekezett, hogy megejtsék szokásos pihentető kártyapartijukat, furcsa idegent látott a professzornál. Hamarosan kiderült, hogy az illető nem más, mint az álruhás Blitzkrieg, aki a professzor masináját az angol légierő ellen akarja fordítani. Blitzkrieg már majdnem teljesen az uralma alá vonta a professzort, amikor Jack közbelépett, és egy savas kártyalappal elintézte mesterét (hogy miért nem Blitzkrieget, arról nem szól a fáma). Mr. Spade ezután felhagyott a mérnökösködéssel, és onnantól kezdve a Black Jack

Powpow! Kaboom! Mint az oviban...

Tricolour a szétcsap a rosszfiúk között

Sky Captain

Az ég királya gyorsan repül, viszont gyalog rettenetesen lassú. A szívós ütőember iskolapéldája: immunis a mágikus támadásokra, golyóálló páncélja pedig a fizikai támadások ellen védi. Ezen kívül kimondott két lábon járó hadiraktár a szentem: brutális ökölcsapásai mellett gránátokkal és géppuskával ritkítja az ellent (igen hatékonyan), de háti rakétáját is képes fegyverként alkalmazni.

Tombstone

Kemény közelharci karakter, akin nemcsak a fizikai támadások hatolnak át ártatlanul, de a mentális trükkök sem fognak rajta. Egyébként pedig igazi ezermester: lő pisztollyal és odasóz ököllel, teleportál, elveszi az ellenséges hősöktől az X-energiás képességeket, életre kelti a halott hősöket és képes átvenni az irányítást egy ellenfél felett. Nagyon jól használható, erős figura, a hatosfogat tagjai közül az egyik legsokoldalúbb.

Tricolour

Tricolour rendkívül ügyes és gyors, de rémisztően kevés életerőpontja van, ezért sok szintlépés után ajánlott igazán alkalmazni – akkor viszont nagyon hálás tud lenni. A szőke hölgy kardjával nemcsak kellemesen nagyokat sebez, de vakítani és bénítani is képes. A későbbiekre nézve biztató, hogy a franciák büszkeségének megvásárolható védelmi képességei megnövelik a súlyosabb közelharcokban várható élettartamát. Egészen eddig viszont óvjuk a széltől is, mert nagyon hamar elhullik...

lack Jack

Gyors, könnyen kitér a támadások elől, képes falakon mászni, de kevés az életereje. Öklén és pisztolyán kívül savas kártyákkal és vakító, bénító, illetve félelemkeltő gránátokkal keseríti meg ellenfelei életét. Védelemre nem nagyon ad, ezért tipikus hátsósoros karakter.

Green Genie

Mind fizikailag, mind mentálisan könnyen sebezhető karakter, cserébe viszont repül, villámgyors, és társai sebességét is meg tudja növelni. Trükkjeit Houdini is megirigyelhetné: ellenfeleit hol ideiglenesen egy váza virággá változtatja (amit aztán fel is lehet venni, és egy másik ellenfélhez vágni), hol a csapatnak segítő pribékké, hol pedig egyszerűen lebénítja őket. Társainak repülés képességet ad, sőt képes őket átvarázsolni véletlenszerűen választott másik hőssé. A legmókásabb új karakter!

Quetzalcoatl

A repülő kígyóistennek nem nagyon akad gyenge pontja. Remek segítője társainak, megosztja velük az életerőpontjait, eltünteti róluk a fizikai utóhatásokat (savmarás, sugárzás és hasonlók) és a mentális nyavalyákat. Utolsó trükkje a feláldozás: halálával életre kelti és maximum életerőre gyógyítja összes csapattársát. Ellenfeleit erős bénító csapásokkal küldi padlóra, a sugárzás és a tűz pedig meg sem kottyan neki. Jól jön a csapatban, amikor főellenfelekkel harcolunk.

művésznevet felvéve mindig ott termett, ahol éppen veszély fenyegette a hazát...

Hasonlóan vidám Green Genie története, akit anno a magyar fül számára igen vicces Jani-Al-Hajani néven látott meg a napvilág. Jani – aki a neve hangzása ellenére nőnemű – számára börtön volt apja Patriot City-beli rezidenciája. A kedves papa – főállásban arab sejk, mellékállásban olyan alak, akik miatt feltalálták a Btk-t – ugyanis a szobájába zárva tartotta lányát, tartva attól, hogy a hölgy meg akar majd szökni az esküvője elől. Mivel Jani még sosem látta a vőlegényét, akit a sejk választott neki, a zord atya gyanúja nem volt alap nélküli – és egy nap a lány meg is szökött a család öreg barátja, Musztafa segítségével. Jani már éppen lelécelt volna a háztól, amikor meghallotta, hogy a fater verőlegényeivel együtt Musztafát faggatja lánya hollétéről. Jani visszafordult, hogy közbelépjen (és megmutassa, ki itt a Jani), de ekkor telibe találta az X-energia. A földöntúli naftával átitatott lány zöld dzsinné változott, és rögtön ki is próbálta új erejét: szamárrá változtatta a verőlegényeket. Ezután elköszönt a papától, és Musztafával együtt repülőszőnyegre kapott, hogy felfedezze a nagyvilágot...

A vicces nevű szuperhősön túlvagyunk, most jön a kimondhatatlan nevű: Quetzalcoatl (próbáld ötször-hatszor jó hangosan, szépen artikulálva kimondani felebarátaid előtt – garantált, hogy utána már félig sem lesznek a barátaid!). Alapvetően persze őt is normális névvel áldották meg a szülei: a kis Johnny Azotl nagypapája múzeumőr volt, és állandóan a múlt fontosságáról beszélt az unokájának – azon a bizonyos végzetes napon is. Johnnyt azonban nem érdekelték a régi korok legendái, így türelmét vesztve hátat fordított az öregnek, és elhagyta a múzeumot... majd rögtön visszafordult, mert a nagypapát hallotta kiáltani. A kiállítóteremben szörnyű látvány terült szeme elé: az öreg holtan feküdt a földön, gyilkosa pedig (egy betörő, aki Quetzalcoatl, a tollas kígyóisten botját akarta ellopni) menekülni készült. Johnny a bűnöző után rohant, és a tetőn harcolni kezdett vele – ekkor érte őt az X-energia csapása. A fiú ettől eggyé vált a nemes istennel, Quetzalcoatllal, rögtön kígyót idézett a betörő köré, majd egy könnycseppel feltámasztotta a nagypapáját. Azóta az isten és a fiú egy hős-testben küzd a rossz ellen, igazolva a régi azték mondást: „minden harcosban egy gyermek lakozik”.

A játék , jellegéből fakadóan szinte kiabál a modolás után - a rajongók pedig már gyülekeznek a www.freedomfans.com/modforce oldalon, a játék megjelenésére várva, hogy jobbnál jobb modokat fabrikáljanak hozzá.

Következő páciensünk Sky Captain. Az ilyen címen futó sorozat nagy siker volt valamikor a '40-es években. A repülő szuperhős jövőben játszódó kalandjait Ace Gunner játszotta el, aki azonban egyáltalán nem volt kalandra termett – csak egyszerű hollywoodi filmszínész, aki nem tudott versenyre kelni néhány repülőgéppilótával kolléganője, Charmaine kegyeiért. Inkább otthon bütykölgette a filmbéli Sky Captain repülő jelmezét, és addig buherálta, amig végül tényleg működni kezdett! A következő forgatási napon alkalma nyílt kipróbálni a kütyüt, ugyanis egy náci ügynök éppen arra járt, és hogy-hogy nem, megpróbálta elrabolni Charmaine-t. Ace ezt nem hagyta, és jelmeze segítségével elintézte a fritzet. Charmaine persze rögtön elkezdett érdeklődni Ace iránt, ő

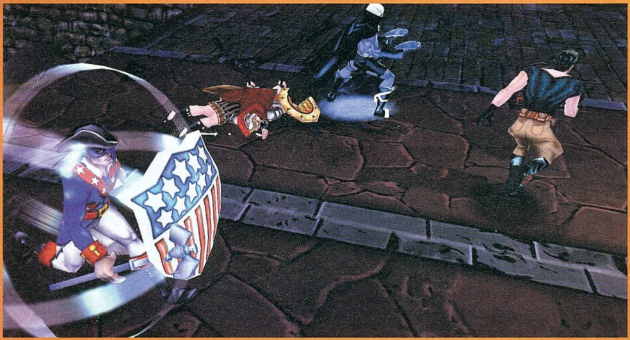
Még hogy ne játsszak a tűzzel...!

azonban hátat fordított neki és eredeti foglalkozásának, és Sky Captain néven megkezdte harcát a jók védelmében – akárcsak a sorozatban.

Lássuk a következő ápolt történetét! Kevés olyan mintapolgára volt Patriot Citynek, mint Nathan Graves. Kertes ház, szerető feleség, baráti viszony a szomszéddal – mindene megvolt, amíg egy nap mindent el nem vesztett. Olyan gyorsan történt, hogy fel sem fogta: feleségét holtan találta a nappalijukban, a következő pillanatban pedig rendőrök özönlötték el a házat, találtak egy pisztolyt az ő ujjlenyomataival, és rögtön letartóztatták Nathant. A sokktól teljesen megnémult férfit végül halálra ítélték, és hamarosan villamosszékben találta magát... Ahol a kivégzés nézői között megpillantotta gúnyosan mosolygó szomszédját. Akkor mindent megértett. Akit a barátjának hitt, elárulta őt, meg akarta kapni Nathan feleségét, és mivel nem tudta, inkább megölte a nőt, és Nathanre terelte a gyanút. De a villamosszékben már nincs idő védőbeszédre: Nathan fejébe húzták a csuklyát, meghúzták a kart, és ugyanebben a pillanatban hősünket telibe találta az X-energia. A csuklya ráolvadt a fejére, a rendőrök lövései áthatoltak rajta – mert már nem Nathan Graves volt, hanem Tombstone, akinek első dolga az volt, hogy bosszút álljon felesége gyilkosán... (Azóta folyton idegesen a háta mögé pislog, hogy mikor akarja kirabolni egy Tomb Raidernek nevezett copfos-zöldpólós lányka.)

Végül ismerkedjünk meg Tricolour történetével. Az 1936-as berlini olimpián Sabrine Tricolette francia vívónőt ünnepelte egész Franciaország.

Szegény fritz igen rosszul járt



Sajnos nem látok ki a szuperpajzsom mögül... így lettem én Faltörő-Man

Ennyit a Wehrmachtról...

Sabrine három aranyat is szerzett, majd a közönség ujjongásától kísérve visszament az öltözőbe. Ott egy titokzatos „rajongó" várta: a jó öreg Blitzkrieg. A náci hipnotizőr legott uralma alá hajtotta szegény Sabrine-t, aki onnantól kezdve a Vichy-kormányt kezdte szolgálni, és francia ellenállókat hajtott fel a krautoknak. '41-ben is elfogott egy csapat ellenállót, és éppen a német kivégzőosztag elé állította őket, amikor az egyik elítélt énekelni kezdte a Marseillest, és kivillant a francia trikolor a kabátja alól. A hazafias érzelmek eme megnyilvá-

Vidám párbaj nehézsúlyúéknál

nulása végre kitisztította Sabrine fejét. Rögtön leverte a kivégzőosztagot, kiszabadította honfitársait, és onnantól kezdve Tricolourként arra tette fel az életét, hogy helyrehozza mindazt, amit a Blitzkrieg mentális béklyója alatt végignyögött évek során tett.

Patinás értékek

A történet (amit humora miatt is megillet a piros pont) és az új hősök tehát méltók a Freedom Force név által képviselt színvonalra, és az a szerencséje a folytatásnak, hogy a nagy változások hiányát jól elfedi a játékrendszer – így végül is kellemes folytatást kapunk. Az első Freedom Force ugyanis modostul, mindenestül zseniális játék volt, és ha már az Irrational Games semmit nem írt át a bevált recepten, a három évvel ezelőtt a „zseniális" címkével illetett játék ma is kiérdemli legalább az „élvezetes" jelzőt. A kezelőfelület továbbra is könnyen használható és jól megtervezett (bár a kis térkép hiánya másodszorra már igencsak fájó), a bármikor szüneteltethető, és pause alatt is irányítható „valós idejű is vagyok, meg nem is"-harcrendszernél pedig még mindig nem találtak ki jobbat taktikai stratégiához. A hősök, képességeik mellett a környezet tárgyait is használhatják, röpködhetnek az autók és a lámpaoszlopok, és mindenlerombolható, akárcsak az elődben volt. Ténykedésünkért ezúttal is presztízspontokat kapunk, amelyeket a küldetések között új képességekre költhetünk, illetve karakterpontokat, amelyekből új hősöket toborozhatunk a csapatba. Minden ismerős lesz tehát azoknak, akik játszottak az első résszel, két apróság fog csak újdonságként hatni a játékmenetben. Egyrészt hőseink okosabbak lettek, nagyobb önállósággal védik meg magukat és szállnak harcba, ha magukra hagyjuk őket (hasonló Aljavítás ráfért volna az útkereső rutinra is), másrészt a járulékos károkat (lerombolt épületek, „véletlenül" felrobbant kocsik) már nem számolja olyan szigorúan a program a presztízspontok levonásánál – úgy látszik, a fejlesztők belátták az „ahol fát vágnak, ott hullik a forgács" örökbecsű igazát...

> „A remek játékrendszer és a magával ragadó hangulat mellett elnézzük az újítások igen gyér számát is..."

Öreg motor, vén motor

A Freedom Force vs The Third Reich kivitelezésére nem lehet panasz, de már nem zenghetünk olyan örömódákat a designról, mint három éve. Az állítólagos új Gamebryo motor ugyanis nem igazán domborít szebben a három évvel ezelőtti első résznél, és láthatóan továbbra sem a poligonszám az erőssége (cserébe viszont alacsony a gépigénye). Új effektek – különösen árnyék-fény hatások – ugyan szép számmal kerültek a programba, és eddig nem látott hangutánzó feliratokon is röhöghetünk („KA-POW!", „SKA-BLOWN!" és társai), de az igazi az lett volna, ha a karakter- és tereptárgymodellekhez is hozzányúlnak a készítők. Különösen az arcmimika egyszerűsége zavaró, nagyon nem illik egy 2005-ös játékhoz. A zene viszont kellően atmoszférikus, és hangok terén is remekel a program, néhány szinkronhang túlzó affektálásán lehetett volna talán csiszolni.

Hősiesen helytállt

Nem könnyű értékelni ezt a második részt, ami tulajdonképpen másfeledik: olyan kis mértékben szakadt csak el ugyanis az elődtől, hogy inkább küldetéslemezhez hasonlít, mint folytatáshoz. Ez nem is lenne baj, ha egy küldetéslemez áráért mérnék, azonban három év várakozás után a 40 dolláros előrendelési díjért cserébe talán el lehet várni komolyabb változásokat a motoron és esetleg a játékrendszerben is. Okkal bosszankodhatunk azon, hogy a régóta várt folytatás újdonságlistája kimerül néhány új küldetésben és multiplayer módban, és új – bár nagyszerű és szerethető – hősökben. Az igazság azonban az, hogy a jó alapok miatt még így is remek játék a Freedom Force vs The Third Reich, csak ajánlani tudom mindazoknak, akik nem találkoztak az első résszel – viszont az is igaz, hogy az Irrational Gamesnek még egyszer nem nézhetünk el egy ilyen arcátlan rókabőr-nyúzást.

Stöki

grafika	20/25
zene	13/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	12/15

83%

összhatás 4/5

+
- Ötletes új hosök
- Jó popcorn-sztori,
- Az elöd erényei...

–
- ...és az elöd néhány hibája,
- kevés érdemi változás

Freedom Force 85%
Silent Storm 79%
MechCommander 80%

Minimum gépigény: P3 800 Mhz, 265 MB RAM, 32 MB VRAM, 4 GB HDD

A Harmadik Birodalomnak reszeltek

Itt mindjárt hősi halál lesz...

Második látásra sem szerelem

Second Sight

fejlesztő free radical design **kiadó** codemasters **web** www.codemasters.co.uk

A Free Radical Design a PC-s játékosok számára eddig ismeretlen, brit fejlesztőcsapat, akik névjegyüket a TimeSplitters sorozattal tették le. A konzolos körökben szép sikereket elért széria újabb részének megjelenése előtt a multiplatformos Second Sighttal a PC-s piac mélyvizében is megmártóznak – valószínűleg ez a játék dönti majd el, hogy képesek-e fennmaradni, netalán önfeledten pancsikolni is az ismeretlen habokban.

Csend és némi unalom lepi el a játékpiacot ilyenkor, év elején. A bankszámlák üresen konganak a karácsonyi költekezés után, míg a kiadók fura urai hosszú körmeikkel az íróasztalaikon kopogva várják, hogy a közönség pénztárcájának telítettsége elérje a kritikus szintet. A mínusz tíz fokban még a tücskök ciripelése sem tudja helyettesíteni a monitor melletti hangszórókból szebb napokon feltörő hörgéseket... Ezt a csendet próbálják időnként megtörni azokkal a játékokkal, amelyek a nyüzsgőbb időszakok forgatagában megfulladnának. Ilyen darab a Free Radical Second Sightja is, az pedig, hogy képes-e nagyot dobbantani, hamarosan kiderül...

A tudaton innen és túl

A Second Sight kerettörténete John Vattick szemébe csöppent bennünket, akiről eleinte a nevén kívül nem sokat tudunk. A jól bevált formula szerint a történet során az amnéziás főhőssel együtt fedezi fel a játékos, hogy ki is valójában az általa irányított figura, és kit okolhat a jelenlegi helyzetéért (na meg persze, hogy kiket kell halomra gyilkolni ahhoz, hogy javítsunk rajta). A helyzet tudniillik egyáltalán nem rózsás: a játék elején egy kórházban ébredve mindjárt arról hallhatunk beszélgetést, hogy az ilyen pszichopata gyilkosok, mint mi, milyen jók kísérleti alanynak... Talán nem árulok el túl nagy meglepetést azzal, ha elmondom, hogy később kiderül, nem is vagyunk annyira pszichopata, és gyilkos is csak onnantól kezdve, hogy a játékos a kezébe veszi az irányítást. Minden esetre a kellő alap meg van hozzá, hogy kíváncsi tekintetünket a monitorra szegezzük, és együtt tevékenykedjünk Vattickkel a múlt és jelen megismerésén. Előbbi időnként nagy erejű víziók kíséretében tér vissza hősünk emlékezetébe, ilyenkor alkalmunk nyílik egy másik idősíkban is kezünkbe venni az irányítást – ami nem csak a történetvezetésbe hoz változatosságot, de eleinte másféle játékstílust is követel.

Riddick Light

Nehéz lenne megállni, hogy ne hasonlítsam a játékot az előző hónap nagy meglepetéséhez, ugyanis a fejlesztők fejében mindkét esetben nagyon hasonló elképzelés foroghatott a játékmenetet illetően. Akárcsak a kopasz börtöntöltelék kalandjaiban, a készítők szándékai szerint itt is fontos szerephez jut a lopakodás, és itt is ránk van bízva, hogy milyen játékstílust választunk. Büntetésünk azonban jelen esetben nem egyszerűen az lesz, hogy szembe kell szállni a jobban felszerelkezett és nagy számú ellenféllel, ha észrevesznek. A Second Sightban, ha sikerül egy ellenfélnek riasztani a többit, a létező legolcsóbb megoldással találkozhatunk: a színfalak mögött megbújó klónozóautomaták működésbe lépnek, és ellenfelek hosszú sorai indulnak ellenünk támadásba, hogy rajtunk bizonyítsák a „sok lúd disznót győz" elv helyességét. Bizony nehéz lenne emlékeimben olyan támadót felidézni, amelyik az ép ész keretei között maradt volna, míg becses személyünkre vadászott – viszont áradatuk soha nem ér véget, így előbb-utóbb megunjuk a kaszabolást, és elbújunk, hogy lenyugodjanak, vagy visszatöltjük az előző checkpointnál elmentett állást.

> **!** A játék dicséretesen alacsony áron (20 angol font - a magyar árról egyelőre nincs tudomásunk) jelenik meg, sőt, aki közvetlenül az angol kiadótól rendeli , egy "Így készült" DVD-t is kap ajándékba.

Némi felfrissülést a főhős által a történet során folyamatosan felfedezett és fejlődő pszichikus képességek hoznak a játékmenetbe, néhány fejtörő jellegű akadály kivételével ugyanis szabadon választhatunk, hogy karunk erejével, vagy elménk hatalmával szállunk szembe az utunkba állókkal.

Kard és mágia

Essen a választásunk a hűvös acélra, vagy agyunk jedi lovagokéval vetekedő mágikus fegyvertárára, meglehetősen nagy kínálattal fogunk találkozni. Az újdonságokat persze nem a lőfegyverek terén kell keresni, itt csak a szokványos golyóvetőkre találunk többféle variációt. Van gép- és mezei pisztolyunk, shotgununk normál és házilag rövidített csővel, golyószórónk és mesterlövészpuskánk, némelyikből orosz (bocsánat: szovjet) és tengerentúli kiadás is. Nem túl széles a kínálat, de annál hasznosabbak a darabjai!

Az igazi ínyencségeket Vattick szép fokozatosan felfedezett paranormális képességei fogják kínálni. Minden UFO Magazin-olvasó álma valóra válik, amikor a főhős távolról mozgatja a tárgyakat, elméjének puszta erejével repíti méterekre ellenfeleit, gyógyítja magát és társait, vagy éppen asztráltestet vetít ki a piszkos munkák elvégzésére. Sajnos a gyakorlatban ezen a téren sem teljesít hibát-

Hébe-hóba lövöldözünk. Főleg hóba.

Nem lennék a helyedben...

lanul a játék: nem annyira élvezetes e képességek használata, mint például a jó pár éve megjelent Jedi Knightban tapasztalhattuk. Gyakran azon vehetjük észre magunkat, hogy türelmünket vesztve inkább egy-két lőfegyverből eleresztett skulóval intézzük el az utunkba kerülőket, mintsem a mindig megfelelő pillanatban megtalált pszicho-erővel bibelődnénk. Okozhatja ezt az is, hogy ahelyett, hogy a fejlesztők a fizikai engine ügyes használatával élvezetessé tették volna a képességek használatát, félvállról vették ezt a részt, és a berendezési tárgyak kiszámíthatatlan viselkedése nyűggé teszi a környezettel való interakciót. Nem javít a helyzeten az sem, hogy az egyébként ötletes képességeket illúziórombolló ostobaságokra kell használni. Ilyen például, amikor az egyik szereplőtársat egy elmegyógyintézetből kell megszöktetni. Miután a fickó gondolatai kitisztultak, még mindig csak természetfeletti bűvölettel lehet megkérni arra, hogy kövessen, vagy maradjon egyhelyben. Érthető persze, hogy egy kopaszra borotvált, sebhelyes fickó, aki egyetlen kézmozdulattal röpíti el útjából az ellenfeleket, elég mérsékelt természetes vonzerővel rendelkezik, de szívesen megadtam volna a lehetőséget a pártfogoltunknak, hogy önállóan dönthessen…

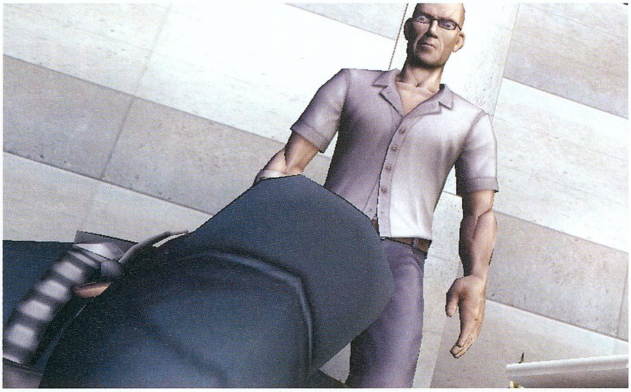
Fizika mindenek felett

Az utóbbi egy-két év egyik legszórakoztatóbb programozási újdonsága a játékokban a korrekt fizikai modellezés. Ez eleinte csupán a játék világának hitelesebbé tételében vett részt (hiszen sokkal valószerűbb az olyan környezet, ahol a tereptárgyakat felboríthatjuk, esetleg szétlőhetjük, mint amiben minden le van betonozva és sérthetetlen). A konzolos Psi-Ops (bármelyik pillanatban megérkezhet a PC-s verzió), a Half-Life 2, és most a Second Sight már a következő lépcsőfokra lépett: itt a fizikával való manipulálás a játékmenet szerves részét képezi. A fizikai modellezés további iskolapéldáit várhatjuk a F.E.A.R.-tól, a Doom 3 kiegészítőjétől, illetve a titokzatos, Black című PS3-játéktól, aminek a színfalak mögötti bemutatkozása a tavalyi E3 egyik nagy slágere volt. A Renderware motor és a Burnout fejlesztőinek játékban állítólag teljesülni fog a Red Faction beváltatlan ígérete, és minden pályaelem az utolsó szögig elpusztítható lesz benne...

> „Jó történet, gyenge megvalósítás; a fő attrakcióként beharangozott fizikának sem tudunk nagyon örülni"

Látvány és hangok

A grafika terén már jóval egyértelműbb a helyzet, Vattickel együtt a játékosnak is be-bevillannak képek a múltból, ahogy végigpillant a helyszíneken, vagy éppen a karaktereket szemléli. A látvány színvonala évekkel ezelőtt még megállta volna a helyét, ma már azonban édeskevésnek bizonyul –pozitívumként csak a rajzfilmszerű arcok mimikáját lehet említeni. A szegényesen kivitelezett szereplők meglepően jól képesek az érzelmeik kimutatására, azonban hiába segíti ez a beleélést, ha az átvezető animációk után visszahuppanunk a rideg valóságba. Egy szó, mint száz: ha valaki akár az egy-két generációval ezelőtti videokártyájából szeretné kihozni a maximumot, jobb, ha nem a Second Sightot emeli le a polcról, hanem az akciós kosár tavalyi-tavalyelőtti kínálatából csipeget.



Na és mi van, ha második látásra sem találom ki, mi van ezen a képen?

A hangok megvalósítása terén viszont már jobban kitettek magukért a fejlesztők. Radicalék az olcsó megoldást választva előző játékaik hangeffektjeit hasznosították újra, én azonban ezt megbocsátható bűnnek tartom annak fényében, hogy az effektek kiválóan illeszkednek a játékba, és nem találkoztam olyan zörejjel, ami bántotta volna a fülemet. Ugyanez mondható el a kellemesen a háttérbe simuló zenéről is, csak időnként hallható egy-két feltűnő futam, a muzsika többnyire a háttérből segít pumpálni az adrenalint.

Összegzésképp

Végszóként elmondható, hogy a Free Radical PC-s debütálását kisebb botlások tarkítják, talán nem is véletlen, hogy a karácsonyi szezon utáni csendes vizekbe csobbantak a játékkal. Bár helyenként meg-megcsillan benne a tehetség, összességében középszerű játék a Second Sight, a téma kedvelői jobban járnak, ha a mostanában megjelenő Psi-Opsszal próbálkoznak, aki pedig a játékstílusba szeretett bele, a Chronicles of Riddick újbóli végigjátszásával jobban fog szórakozni. Halvány csáberőt a történet jelenthet – bár az első néhány órában nem hatott komolyabbnak a két idősíkon játszódó történet, mint egy tetszőleges hétköznap délutáni akciósorozaté – ha valaki elkezdi, érdemes tovább is vinni a játékot. Ha másért nem, akkor azért, hogy kiderüljön, mi történik a szereplőkkel, mire ugyanis akarva-akaratlanul a szívünkhöz nőnek a játékbeli társak, a sztori is ritmust vált, csak úgy kapkodja a fejét a játékos a történetszálak után. Sajnos a játék 17 pályája nem ad teret a későn induló izgalmak kibontakozására, de a 10-15 órás játékidő nagy részére legalább garantált az adrenalinlöket.

jatfield

grafika	16/25
zene	13/15
játékélmény	31/40
kategórián belül	10/15

73%

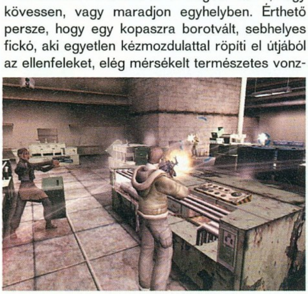
összhatás 3/5

\+ – A közepétől felpörgő cselekmény
– Jedi erők

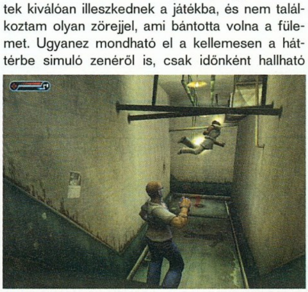
– – Vontatott kezdés
– Halovány grafika, értelmetlen lopakodós részek

Riddick 93%
Half-Life 2 95%
Chrome 82%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1 GB HDD



Többet erővel, mint ésszel!



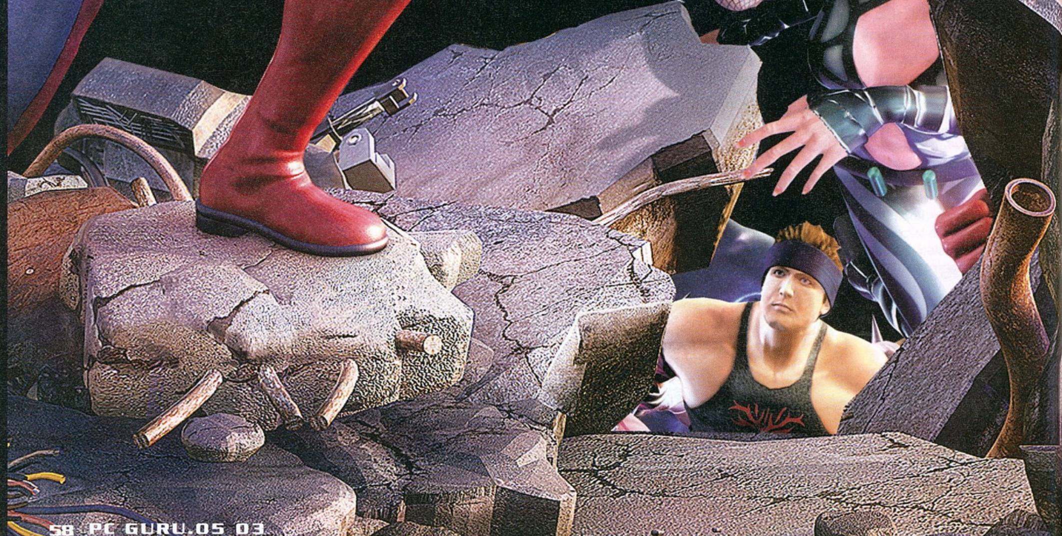
Akcióban a Lebegő Munkacsoport

CITY OF HEROES

Fejesztő > Cryptic Studios **Kiadó** > NCSoft **Web** > www.cityofheroes.com

A Cryptic Studios a napsütötte Kaliforniában, San José városában dolgozik. 2000 júniusában alakult a cég, azóta bemutatkozó játékukat, a City of Heroest csiszolgatták. Kizárólag online játékokkal foglalkoznak, és a koreai MMORPG-specialista kiadó NCSoft keze alá dolgoznak.

A World of Warcraftnak köszönhetően szerkesztőségünkben is eluralkodott az MMORPG-láz. Chris 19 nap, azaz 456 óra játékidő alatt 60-as szintre felfejlesztett és agyontápolt tauren harcosára nap mint nap rácsodálkozunk. Megrökönyödve hallgatjuk Hancut, aki eddig az MMORPG szó hallatán kirohant volna a világból, ám most a PC Guru klánját szervezgeti; és mélységesen megvetjük Riccót, aki a szerkesztőségi oldalakon még Diablo-szenvedélyéről papol, ám a valóságban már régen Mózes névre keresztelt WoW-karakterét fejlesztgeti. Kis csapatunkban eddig én voltam az egyetlen, aki mélységesen elzárkózott az online RPG-ktől, de mindig érdekelt, hogy mi lehet ezeknek a világoknak a titka: miért ölnek ebbe játékosok százezrei napi 6-8 órát, miért válnak függővé, és mi késztet egyre több embert arra, hogy a megvásárolt játék borsos ára mellett, havi 2-4000 Ft havidíjat is kifizessenek...



szerintem!

Mivel imádom a képregényeket, és a képregényhősöket, mindenképpen ki akartam próbálni a City of Heroest – bár előzetes elképzeléseimben egy borzasztó egyszerű online játék képe alakult ki róla. A bétaverzió három hetes nyúzása alatt azonban rájöttem, hogy az egyszerűség nem feltétlenül gond – sőt sok játékosnak nincs is szüksége speciális tárgyakra, gyártásra, összetett küldetésekre. Két karaktert is 15. szintig vittem, az egyik egy Scrapper hölgy volt, a másik pedig kizárólag gyógyításra specializálódott figura – a játékélmény pedig teljesen eltérő volt a kettővel! Imádtam a képességeimet fejleszteni, imádtam, hogy teljesen másképp harcoltam, mint bárki, akivel csak találkoztam, és imádtam, hogy a nyolcfős csapatok óriási küzdelmeihez már rengeteg taktikázás, a különböző képességű karakterek tökéletes együttműködése szükséges. Negatívumként talán csak a 12. szint táján borzasztó lassúvá váló fejlődést és a fantáziátlan küldetéseket tudnám felróni; de ezek nem ordító hibák. Aki kicsit is szereti a képregényeket, esetleg nem jön be neki a World of Warcraft, bátran tegyen próbát a City of Heroes-zal, nem fogja megbánni!

89%

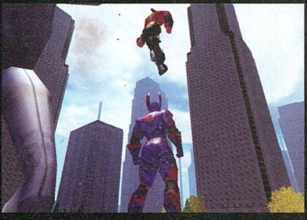
grath

Az első lépések

MMORPG-be belekezdeni veszélyes dolog – főleg, ha a játék világának stílusa közel áll a játékos szívéhez. A City of Heroes alapkoncepciója a napjainkban reneszánszát élő képregénykultúrából merít, így különös veszélynek vannak kitéve azok, akik két hónappal a premier előtt megváltották a mozijegyüket az X-Menre, a Pókemberre és a hasonló filmekre. Ebben a játékban ugyanis kizárólag szuperhősöket alakíthatunk, és képregények címszereplőihez méltó küldetésekkel találkozhatunk.

Mivel a City of Heroes egyetlen képregény-jogot sem licencelt, esélyünk sincs Batman, Superman, Spider-Man és Hulk bőrébe bújva aprítani a világuralomra törő gonosztevőket – legalábbis elvileg. A kiadó koreai NCsoft költségkímélő leleményességének köszönhetően azonban a Sims 2 karaktergeneráló részéhez hasonló módon, a lehető legaprólékosabban alakíthatjuk kedvünkre hősünket. A test mérete, az izomzat, haj- és bőrszín, ruházat, a bőrön elhelyezett tetoválások száma, és finomhangolhatósága végtelen variációt ígér (ebben a tekintetben a játék kenterbe veri a World of Warcraftot, sőt talán minden hasonló játékot is). Némi ügyességgel elkészíthetjük a legismertebb képregényfigurák tökéletes mását (ennek apropóján a világ egyik legnagyobb képregényfüzet-forgalmazója, a Marvel annak rendje és módja szerint pert indított a játék készítői ellen). A szuperhős kinézetének megformálása után kiválaszthatjuk a kasztját (ha fantasy párhuzamokat keresünk rájuk: Tanker – harcos, Blaster – íjász, Scrapper – harcművész, Controller – mágus, Defender – pap), azaz meghatározhatjuk legalapvetőbb képességét. Ha csapatban játszunk – márpedig bizonyos szint felett a küldetéseknek nekiindulni kész öngyilkosság –, okosan kell megválasztanunk a társainkat. Mindig legyen a csapatban Defender, aki gyógyítás és feltámasztás képességének birtokában nélkülözhetetlen társ, de ügyeljünk arra is, hogy közeli és távolsági sebzésre képes Tanker és Blaster kasztú karakter is mindig legyen a csapatban.

Na EZT nevezem én Hősök terének!



Neked hő[s]emelkedésed van...

A kaszt kiválasztása után megadhatjuk hősünk erejének forrását (ez lehet mutáns, tudós, mágus, mérnök és természetes humanoid), majd az ehhez párosuló elsődleges és másodlagos támadási módokat. A City of Heroes sokszínűsége pofonegyszerű kezelőfelülettel társul, azaz a fent említett lehetőségeket játszi könnyedséggel szabhatjuk karakterünkre. Mivel életem első MMORPG-jével volt dolgom (de a City of Heroes láthatóan erre a játékosfajtára összpontosít, nem konkurens világokból kívánja átcsábítani a rajongókat, hanem új rétegeket céloz meg), semmit nem bíztam a véletlenre. Az X-Menből jól ismert Storm mintájára készítettem el saját hősömet, aki Blaster kasztjának, mutáns származásának és az elektromos energia képességének birtokában hatalmas energianyalábokkal és elektromos védőburokkal felvértezve rövid idő alatt méltó társa lett Grath Scrapper hősének. Míg kedvenc hírszerkesztőnk közelről verte orrba a békésen sétáló öreg néni táskájára uta-

aréna

WoW	SW Galaxies	EverQuest 2
97%	85%	77%
Az online RPG-k királya. Nem hinnénk, hogy a közeljövőben megdöntenék a hatalmát.	A Csillagok háborúja világa hatalmas hangulatot ad a játéknak; százezrek kedvence.	Számunkra kissé csalódás volt, de az EQ1 rajongói valósággal megvesznek érte.

■ Mit kíván a magyar nemzet? Hungaro-pannon népi-nemzeti szuperhősöket!

zó gengsztereket, én 4-5 méterről orbitális villámokkal próbáltam rendet tenni közöttük.

Kezdőknek a legjobb választás

Az MMORPG-k világában megtett első lépések, ha nem is azonnal, de néhány nap elteltével rabul ejtettek. A szuperhősös képregények iránti rajongásom, a pofonegyszerű kezelőfelület, harc és küldetések tökéletes elegye, a műfajról alkotott összes előítéletemet eloszlatta. Az NCsoft munkásítás mellett ésszerű okai is voltak, hiszen rendkívül ostobán nézett volna ki egy Hulk jellegű karakter a +10 védelmet adó gumicsizmában...). A tárgyak és felszerelések tehát eltűntek, helyüket átvették a képregények világához jóval közelebb álló képességnövelő Enhancement, illetve Inspiration kapszulák, amiknek hatalmas szerep jut a játékban. Az Enhancementek az elsődleges, illetve másodlagos képességeink táplálására szolgálnak. Alaphelyzetben minden egyes képességünkhöz

["A szuperhősös képregények kultúrájának és az MMORPG stílusnak a találkozása igazi telitalálat!"]

ja tehát kitűnő ugródeszkának bizonyult. A játék kezdőpályáján megszerzett alapismeretek és az azt követő küldetésekben folyamatosan elsajátítható fortélyok egyre magabiztosabbakká tettek, így nemsokára már teljesen otthonosan mozogtam a játék világában.

■ Jöhet a mai világmegmentés...

Örömmel vettem, hogy a megszokottaktól eltérően a City of Heroesban nem kell bibelődnünk a boltokban vásárolt vagy ellenfelektől zsákmányolt tárgyakkal, fegyverekkel, ruhákkal stb. – ugyanis a játékból ezeket úgy ahogy van, kihagyták a készítők. (Ennek a lépésnek szerintem az egyszerű-

két üres slot tartozik, ahová tetszés szerint rakosgathatjuk be a kapszulákat. Minden egyes Enhancementre rábökve megismerjük annak jótékony hatását (pl. a támadó varázslathoz illeszthetünk olyan Enchancementet, amely csökkenti annak mana-felhasználási igényét, felgyorsítja vagy növeli a sebzését), illetve zöld karikával jelölve látjuk, hogy melyek azok a képességek, támadási formák, amikhez társíthatók. Fontos megjegyezni, hogy két azonos Enhancementet egyszerűen össze is kombinálhatunk, aminek következtében a kapszula értéke eggyel nő (így értelemszerűen két darab, plusz öt sebzést adó Enhancement összeolvasztásából egy +6-osat kapunk). Fontos megjegyezni, hogy Enhancementek nem csak a legyőzött ellenfelektől zsákmányolhatók, hanem a város kereskedőitől is beszerezhetők. Az Enhancementek mellett mindenképpen érdemes szót ejteni a már említett Inspiration kapszulákról is, amelyeket elhasználva rövid ideig ható képesség-, vagy életerő-növelő hatásban részesülünk (pontosabb célzás, erősebb védelem, gyógyítás, halott karakterünk feltámasztása stb.), s ez sokszor mentheti meg az életünket. Az Inspiration kapszulák az Enhancementekhez hasonlóan legyőzött ellenfelektől, vagy a küldetéseket adó karakterektől szerezhetőek be.

Ha ennyit tudunk a City of Heroes alapjairól, nagy akadályok már nem gördülhetnek elénk. A térképen is jelzett karak-

CITY OF HEROES
gonoszok városa

A rajongók legnagyobb örömére hamarosan elkészül a City of Heroes első küldetéslemeze, a City of Villains, amiben végre a sötét oldalt is kipróbálhatjuk! A szupergonoszok természetesen külön kerületeket kapnak Paragon Cityben, ahol a klánok akár saját bázis építésébe is foghatnak. Az erődítményeket ráadásul különféle védelmi rendszerekkel (ágyúkkal, géppuskafészkekkel stb.) is felvértezhetjük, így okosan és taktikusan készülhetünk fel a jó hősök támadásaival szemben. A City of Villains megjelenésével végre elérhetővé válik a PvP lehetősége is, így semmi sem állhat személyes bosszúhadjárataink útjába.

CITY OF HEROES legjobb pillanatok

1. A City of Heroes első emlékezetes momentumát a 14. szinten elsajátított repülés képessége jelentette. Attól a pillanattól kezdve tényleg szuperhősnek éreztem magam, és erőmet fitogtatva több méter magasból szórtam a villámokat.

2. A következő pillanat, amit sokáig nem fogok elfelejteni az első főellenséggel való találkozás volt. A hatalmas szörnyet csak többszöri próbálkozás, és egyre több csapattag toborzása után sikerült legyőzni az időközben 20 főre duzzadt társaságunknak. A győzelmet természetesen diadalittas kiáltások és táncos mulatság követte.

3. A City of Heroes egyik legnagyobb erőssége a többi interneten játszható szerepjátékhoz hasonlóan a csapatmunka. A CoH szerverein játszó karakterek legnagyobb része nem öncélúan, hanem társaságot keresve próbálja megoldani a feladatokat aminek köszönhetően egyetlen vészes helyzetben sem maradtam magamra.

tereknél felvett küldetések után a minitérképen azonnal megjelenik a feladat pontos helye, is így esélyünk sincs arra, hogy eltévedjünk. Ugyanez a helyzet a szintlépéskor is – információs ablak közli velünk, hogy azonnal rohanjunk az adott városrész leghíresebb hőséhez (az első területen, Atlas Cityben például Miss Libertyhez), ahol szintet lépve növelhetjük a képességeinkhez tartozó slotok számát, illetve bizonyos szint felett újabb adottságokkal bővíthetjük repertoárunkat. A 6. szint elérésekor felvehetjük a lebegés, repülés,

■ **Bunkóman és Gyökér akcióban**

■ **Extrém-szabadfogású baseball**

teleportálás, gyógyítás vagy emberfeletti ugrás képességét – amiket a játék során természetesen tovább is fejleszthetünk majd.

Hősnek lenni jó

Fantasztikus érzés a város főterén összegyűlt 25-30, különböző képességű szuperhőssel nekivágni a küldetéseknek; a lebegés képesség birtokában kiemelkedni a tömegből, és fentről szórni a villámokat; a 15. szint elérését követően felvenni új kosztümünket, a 20. szintnél felcsatolni hősünk elengedhetetlen kellékét, a köpenyt (bár a Hihetetlen család óta tudjuk, hogy ez veszélyes lehet), feltámasztani társainkat, és együttes erővel lecsapni a város legelvetemültebb bandáira. Káprázatos dolog belefeledkezni a harcokba, figyelni a szuperhősök képességeinek áldásos hatásait; a hatalmas tűzlabdákat, a földön végigsuhanó árnyéktámadásokat, és a kiélezett helyzetben élelmet teleportáló és életünket megmentő hős-társakat. A City of Heroes hangulat és harcrendszer szempontjából tehát jelesre vizsgázott. Minden egyes elemét átitatja a képregény-kultúra szelleme, amihez az online közönség kitűnően asszisztál, és élettel tölti meg a világ első képregényhősökre épülő MMORPG-jét. Éppen ezért szuperősnek lenni nagyon jó dolog! Könnyű beleélni magunkat a világba, elsajátítani a szuperhős-lét minden fortélyát, és ami a legfontosabb: könnyű társakra lelni – ami szerintem az MMORPG-k sikerének legfontosabb mozgatórugója.

Semmi sem tökéletes

A City of Heroes számos erénye mellett azonban akadnak hátrányok is. A World of Warcraftban rejlő lehetőségekhez képest itt aránylag szűk keretek közt mozoghatunk, és a felvehető küldetések változatossága sem vetekedhet a Blizzard munkájával. Ugyanez mondható el a program képi világáról is, ami a támadó és védekező varázslatok megjelenítésétől eltekintve csúfosan elvérzik a World of Warcraft káprázatos megvalósításával szemben. Sajnos a grafikusok mellett a pályatervezők sem álltak mindig a helyzet magaslatán. A küldetések során bejárható épületek egy-két textúra kivételével majdhogynem kottára ugyanúgy néznek ki, ami a harmadik épület felderítése után már több mint zavaró. Mindezek azonban szemernyit sem vonnak le a játék élvezeti értékéből!

Vegyem, vagy ne vegyem?

A válasz roppant egyszerű. Ha szeretnéd kipróbálni az MMORPG stílust, érdemes próbát tenned a City of Heroes-zal, mely egyszerűsége mellett magában hordozza az újdonság erejét is. Elképzelhetetlen, hogy a képregények iránt fogékony játékosokat ne nyűgözze le a világ, a magukat mutogató hősök, akik vicces táncot lejtve invitálnak életed legklasszabb kalandjára. Érdemes megvásárolni a City of Heroest azoknak is, akik fél életüket a World of Warcraft mellett töltik, de hébe-hóba

■ **Íme, a város legrusnyább hőse**

szeretnének kiszakadni az orkok, trollok és törpék közül. A City of Heroes ugyanis nem az a fajta MMORPG, ami azt igényli, hogy egész nap rajta lógj, kigúvadt szemekkel várd a szörnyeket, amiket levadászva hozzájuthatsz egy ritka tárgyhoz. A City of Heroes az egyszerű, de okos csapatmunkát igénylő szórakoztatást tűzte ki célul, és el is érte azt (tapasztalataink szerint többen játsszák, mint az EverQuest 2-t!). A kérdés már csak az, hogy a World of Warcraft mellett érdemes-e havi 15 dollárt az NCsoft számlájára is átutalni – ám a fentiek tükrében azt hiszem, ezen nem is érdemes gondolkozni… Találkozunk Paragon Cityben!

Sasa

grafika	20/25
zene	13/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	13/15

87%

összhatás 4/5

\+
- Egyszerű kezelhetőség
- Fantasztikus hangulat
- Kiváló harcrendszer

–
- Néha talán túl egyszerű
- Ismétlődő belső terek

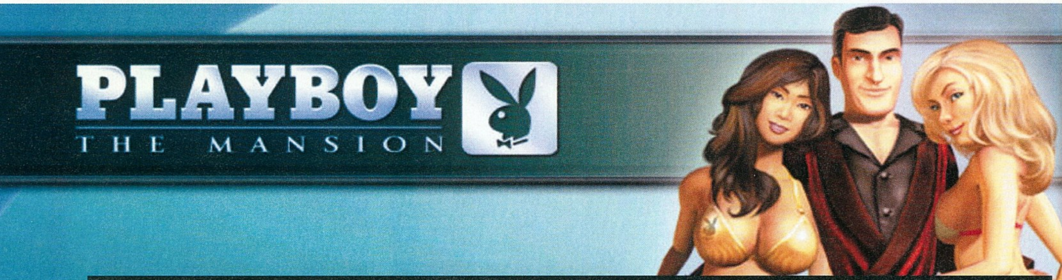
World of Warcraft	97%
SW Galaxies	85%
EverQuest 2	77%

Minimum gépigény: P3 800MHz, 256MB RAM, 2GB HDD, 32 MB Video memória

Nyuszi Tycoon, avagy nehéz egy főszerkesztő élete

Playboy: the Mansion

fejlesztő cyberlore studios **kiadó** ubisoft **web** www.playhef.com



A Cyberlore Massachusetts-i központú játékfejlesztő csapat. Abszolút polihisztorok, készítettek már óriásrobotos akciót (Mechwarrior 4), fantasy stratégiát (Majesty), társasjáték-feldolgozást (Risk), és AD&D alapú RPG-t (Al-Qadim). A Playboy után következő játékuk a Majesty 2 lesz.

Nem szeretem „bezzeg az én időmben" típusú litániával kezdeni egy játék bemutatását, mert azzal azt is hangsúlyozom, hogy milyen vénségesen vén vagyok – de most muszáj, mert a világ legismertebb magazinjáról, a Playboyról van szó. Ma csak egy címlap az újságosnál tíz másik férfimagazin között, de annak idején, a nyolcvanas években valóságos kincs volt egy-egy Németországból becsempészett példány; a nyugat, a gazdagság, hogy ne mondjam: a szabadság szimbóluma. Hogy meglepődtünk, amikor apu gondosan rejtegetett példányába pár lopott pillantást vetve kiderült, hogy a hírhedt Playboynak a negyedét sem töltik meg a meztelen nénis fotók, a többi részen pedig érthetetlen módon novellák, interjúk, és méregdrága divatáruk hirdetései osztoznak... Amikor '89-ben Magyarországon is megjelent a magazin, az mindennél biztosabb jele volt annak, hogy itt bizony világrengető változások várhatók. Azóta valóban nagyot változott a világ, és most itt van egy játék, ami sokunk álmát váltja valóra azzal, hogy a legendás magazin készítését, és a főszerkesztő (erősen idealizált) életének irányítását adja a kezünkbe...

> **"A játék címe és témája jóval csalogatóbb, mint a kivitelezése - de mire erre rájössz, már megvetted..."**

Készítsünk újságot!

A játékban a fiatal Hugh Hefnert személyesítjük meg, aki a frissen vásárolt Beverly Hills-i kastélyából irányítja a Playboy-birodalmat. Hef élete az amerikai szlengben csak „a három B"-nek becézett szentháromság körül forog: business, boobies, buddies, vagyis üzlet, cicik és haverok (nagyapám nekem ezt anno „a három P"-ként adta elő magyar verzióban, de sajnos a jelentését nem tudom addig szelídíteni, hogy türje a nyomdafestéket – maradjon ez inkább e havi rejtvényünk). Célunk tehát milliós példányszámú magazint készíteni, és közben jól érezni magunkat: bulizni, hírességekkel összehaverkodni, és intim kalandokba bonyolódni a lehető legtöbb playboy-nyuszival.

A magazin egy száma hat komponensből áll össze: címlap, playmate-fotósorozat, egy cikk, egy interjú, egy esszé, és egy képriport. A cikk és a képriport a legegyszerűbb: simán fel kell bérelni egy (lehetőség szerint minél jobban képzett) újságírót és fotóst, megadni nekik a témát, ők pedig szállítják is az anyagot precízen, határidőre (a téma megadása előtt nem árt utánanéznünk, mi a menő éppen a nagyvilágban, és arra koncentrálni). A címlaphoz, az esszéhez és az interjúhoz mindenképpen hírességek kellenek alanynak, őket úgy tudjuk megkörnyékezni, ha meghívjuk őket egy partira a kastélyba, és ott jól összehaverkodunk velük. Végül a playmate-fotósorozat (újszülötteknek: playmate a magazin középső, kihajtogatható oldalán pózoló hölgy neve), a Playboy egyik legizgalmasabb része következik: ehhez egy profi modellt kell felfogadnunk, majd lefotóznunk a magunk választotta fehérneműbe öltöztetve, a kastély

A buli szolíd nyitó pillanatai

Szigorúan szakmai szempontból megfigyelhető a push-up fizikai modellezés

Szia, Hef vagyok. Akarsz híres lenni?

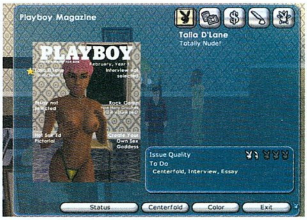
Egy playboy dolgos mindennapjai

tetszőleges szobájában. Ez first person módban történik, a kamerával tetszőlegesen mozoghatunk és szemérmetlenül zoomolhatunk, miközben a modell az utasításainknak megfelelően kelleti magát. Ezen felül már csak annyi a dolgunk, hogy a címlapfotók közül kiválasszuk a nekünk tetszőt, összeállítani a címlap színvilágát, valamint meghatározni a lap árát, és a hirdetések mennyiségét (szegény TZS, kedvenc hirdetésszervezőnk simán idegösszeomlást kap, ha megtudja, hogy szimpla csúszka-tologatássá degradálták a munkáját...).

Sim Playboy

A játékot játszhatjuk teljesen szabad üzemmódban; ilyenkor kedvünkre csinosítgathatjuk a kastélyt, hódíthatjuk meg az összes Playboy-nyuszit, és vihetjük a magazint sikerre. Sokkal érdekesebb azonban a kampány, ahol 12 fejezeten át, különféle feladatok leküzdésén keresztül juthatunk a lapkiadás csúcsára. A játékmenet mindkét esetben ugyanolyan: egy Sims-szerű „életjátékban" kell a kastélyunkat berendezni, gondoskodni a magazin anyagokkal (exkluzív interjúk, fotósorozatok stb.) való ellátásáról, és persze a virtuális Hef libidójával (meg a fotózások között unatkozó lányokkal) is kezdeni kell valamit. A játékmechanizmusok már ismerősek lehetnek: a karaktereknek különféle szükségleteik (a Simstől eltérően itt nem a mindennapi élet alapvető igényei, hanem a szórakozás és a kényelem különféle variációi kerülnek előtérbe) és jellemvonásaik (félénk, agresszív, részeges, kicsapongó stb.) vannak. Ezeket figyelembe véve kell úgy szerveznünk az életet, hogy lehetőség szerint mindenki jól érezze magát.

A kastély berendezése kettős célt szolgál. Először is itt dolgozik a szerkesztőség, tehát kulturált munkahelyet (íróasztal stb.)



Készül a következő címlap...

kell biztosítanunk az újságíróknak, és ideális fotózási körülményeket a playmate-ek számára (a lehetőségek végtelenek: különféle tengerparti és dzsungeles hátterek, franciaágy, pezsgőfürdő...). Másrészt szintén a kastély adja a hírhedt Playboy-partik helyszínét, így ott mindennek a luxust és a szórakozást kell kiszolgálnia (perzsaszőnyeg, koktélbár, DJ-pult, méregdrága festmények a falakon, és így tovább). A két funkciót praktikusan úgy érdemes szétválasztani a berendezés és dekorálás során, hogy a földszint a bulik felségterülete, és az emeleten készül a magazin. Az eredeti Playboy-kastély egyébként Beverly Hills legelőkelőbb negyedében, Holmby Hillsben fekszik egy 23 000 m2-es telken; 22 hálószobája van, plusz szériatartozékként egy hatalmas úszómedence, és egy tavacska vízeséssel és víz alatti barlanggal.

Sajnos a Sims-vonal összességében meglehetősen gyengére sikeredett... A munkatársaink jókedvét ugyan az egekbe turbózhatjuk, de ennek szinte semmi hatása nincs a munkájuk minőségére; a partikon a sztárok bedumálása az újság hasábjaira mindössze annyiból áll, hogy odamegyünk a kiszemelt figurához, végigkattintgatunk az összes opción, és máris puszipajtások vagyunk (nőnemű alany esetében tovább is mehetünk).

Tartalomhoz a forma

Egy ilyen, hm, „látványra kiélezett" téma, mint a Playboy esetében elsődleges fontosságú a grafikai megvalósítás – és itt bizony a játék nem szerepel valami fényesen. A képi világ hangulatával még nem lenne baj – ügyesen hozza a hetvenes évek atmoszféráját – még a 3D modellek sem rosszak... Csak aztán az ember észreveszi, hogy összvissz 6-8 karaktermodell van csak a játékban, és az egyes szereplők jószerivel csak a ruházatukban és a frizurájukban különböznek egymástól. A legborzasztóbb azonban az animáció; ahogy a figurák idétlenül korcsolyáznak, vigyázzállásban csúszkálnak és forognak két, előre letárolt animáció lejátszása között, azt kínszenvedés nézni is. Különösen azért, mert el tudom képzelni, hogy a Sims 2 motorjával hogyan nézne ki a játék (gyengébbek kedvéért: veszettül jól). Bár a játékon a 18 éves korhatárt jelző címke díszeleg, a topless hölgyeknél sikamlósabb látványra nem kell számítani (esetleg egy-két leszbikus puszi a pezsgőfürdőben, de annál több aztán végképp nem) – és ez így is van rendjén, a Playboyt mindig is a visszafogott erotika jellemezte.

Hangok terén már vidámabb a helyzet; a háttérzenét a GTA-kból ismert rádiós megoldással oldották meg a fejlesztők. Összesen 83 licencelt szám vár 40 zenésztől összeválogatva,

Az igazi playboy

Hugh Hefner, a Playboy legendás alapítója, és első főszerkesztője egyetemista korában (a University of Illionis-on tanult filozófiát) álmodta meg a világ egyik legismertebb magazinját. Az egyetem után forgatókönyvíróként dolgozott, majd '53 decemberében elindította a magazint (a nyuszi-embléma egyébként csak a második számban szerepelt először). A lap robbanásszerű sikert ért el, és a nagyvilági, elegáns életstílus szinonimájává vált. Hef nagykanállal ette az életet, hírhedt orgiákat tartott kastélyában és magánrepülőjén, hírességek, és a világ legszebb női társaságában.

Hef 79 évesen is a nők álma

A lap diadalmenete a hetvenes években, az erős konkurensek (Penthouse, Maxim, FHM) megjelenésével kezdett lelassulni, de Hef addigra ügyes húzással igazi médiabirodalommá fejlesztette a cégét, tévéadókkal, klubhálózattal, bárokkal. A Playboyt ma is a művészi erotika, az érdekes emberekkel készített tartalmas interjúk, a neves írók által jegyzett novellák és írások jellemzik – és csodák csodájára, most, amikor a bulvár-szemét, az igénytelenség és pornográfia a menő, a magazin ki tudja hányadik reneszánszát éli.

Hef idén tölti be a 79. évét – ez azonban cseppet sem zavarja abban, hogy három szőke bombázóval éljen vadházasságban (egy 18. évüket éppen hogy betöltött ikerpár, és egy 28 éves ex-playmate). A Playboy-birodalmat jelenleg Hef legidősebb lánya, Christie vezeti (egy nő a Playboy élén – micsoda időket élünk...!). Hősünk gondol a szomorú elmúlásra is (ami vélhetően Viagra-túladagolás következtében fog bekövetkezni – de ezt persze csak az irigység mondatja velünk); a Westwood Village Memorial Park temetőben már jó előre megvásárolta magának a Marilyn Monroe sírja melletti kriptát...

Érdekességek a Playboyról

'89-ben Magyarország volt az első vasfüggöny mögötti ország, ahol a Playboy megjelent; de nálunk fordult elő először az is, hogy a helyi kiadású Playboy csődbe menjen ('93-ban – aztán '99-ben újraindult). Bár ez meglehetősen szubjektív, de a magyaroké a Minden idők legvisszataszítóbb playmate-je cím is, Zalatnay Cini néni révén...

Hef a '60-as években

A Playboy első száma 44 oldalon, 54 ezer példányban jelent meg, 50 centes áron, évfolyam és szám megjelölése nélkül (ennyire nem bízott benne Hef, hogy lesz valaha második szám). A címlapon, és a középső, kihajtogatható oldalon Marilyn Monroe pózolt – egy tökéletes állapotú példány ebből a számból ma 5000 dollárt (egymillió Ft) ér a gyűjtőknek.
A legjobban fogyó Playboy-szám az 1972. novemberi volt, ebből 7 161 561 darabot vettek Amerikában.
Szingapúr az egyetlen ország a világon, ahol a Playboy hivatalosan be van tiltva, erotikus tartalma miatt.
Az első Playboy-mélyinterjú a '62. szeptemberi számban jelent meg a jazz-király Miles Davisszel. Később olyan – nem éppen a bőbeszédűségükről ismert – világhírességek adtak exkluzív interjút a magazinnak, mint Fidel Castro, Kurt Vonnegut, Salvador Dali, Al Capone, Muhammed Ali, Orson Welles, Arthur C. Clarke, Jasszer Arafat, és Stephen Hawking.
A Playboy volt a világ első jelentősebb magazinja, ami saját weboldalt hozott létre – a playboy.com 1994 augusztusában indult.

Playboy-fotósnak lenni nem rossz meló. Az uránbányászatnál pl. tuti jobb.

a mérsékelten világhírű DJ Felix Da House Cat keverésében. Nekem mondjuk az előadók nevei és a címek nem sokat mondtak, de ezt simán a zenei műveletlenségem számlájára írtam, egyébként határozottan kellemes az industrial, rock, techno, hip-hop, groove, flamenco és jazz stílusokra osztott (utóbbi kettő illeszkedik leginkább a játék hangulatához) muzsika. Viszont érthetetlen módon kihagyott ziccer, hogy a U2 Playboy Mansion című száma (a '97-es Pop albumról) nem szerepel a játék repertoárjában. A játék narrátorának szerepét egy egykori playmate játssza – de sajnos elég gépiesen olvassa fel a szövegeket. A kastély lakói a Simsben megszokott halandzsanyelven beszélnek, és ezeken felül más hangeffekt nincs is nagyon a játékban.

$

Bár a magazin több mint 3 millió példányban fogy havonta, a Playboy bevételeinek többségét ma már a TV-csatornák és a DVD-kiadás adja. Ezzel együtt a vállalat a legutóbbi negyedévben 8,3 millió dolláros veszteséget könyvelhetett el...

A szériafelszerelésen felül

A játék messze legjobban sikerült része az Extrák menüpont mögött rejtőző, kibontható bónuszok birodalma. A játék során minden eredményes akcióért (jól sikerült fotózás, hírességgel való összehaverkodás, egy új Playboy-szám megjelentetése stb.) jutalompontokat kapunk, amiket itt költhetünk el. Vehetünk rajta rejtett képeket (archív Playboy-címlapok, playmate-ek képei), hozzájuthatunk mára klasszikussá vált Playboy-interjúkhoz, de akár egyfajta „legális csalásként" könnyítéseket is vásárolhatunk: hirtelen megokosodó újságírókat, szerelembe eső, és a megszokottnál is impozánsabb kebleket növesztő playmate-eket, és így tovább. Ha sok pontunk van, érdemes állást menteni, majd visszatöltögetésekkel megnyitni az összes interjút, mert tényleg nagyon érdekesek (a lányok is szépek, de a negyed monitornyi képeknél mindenképpen érdemesebb a papír-alapú magazin fotóit nézegetni – kalandvágyóbbaknak pedig ajánlom a valódi, hús-vér lányokat, az a legizgalmasabb!).

A Playboy the Mansion az első egy-két órában fantasztikusan jó, magával ragadó játék (már ha a grafikai bakiktól eltekintünk)! Az ember csak kapkodja a fejét a sok lehetőség láttán; újságot szerkeszt, Simsezik, csinosítgatja a kastélyt, partikat szervez, vigyorogva fényképezi a playmate-eket... Aztán ahogy a lelkesedés első rohama lecsillapodik, körülnéz, és rájön, hogy bizony a tennivalók skálája valójában elég szűk, a gazdasági szimuláció sekélyes, a játékmenet pedig néhány dolog gépies ismételgetéséből áll. Nagyon jópofa játék lehetett volna (leginkább Sims 2 kiegészítő vagy mod formájában), de az amatőr kivitelezéssel alaposan elrontották. Nem is tudom, mi éri meg jobban: megvenni a játékot, vagy ugyanennyiért előfizetni egy évre a Playboyt... (Hoppá, rájöttem: a legjobb mindkettő helyett előfizetni a PC Gurura!)

Hancu

grafika	17/25
zene	13/15
játékélmény	29/40
kategórián belül	10/15

73%

összhatás 3/5

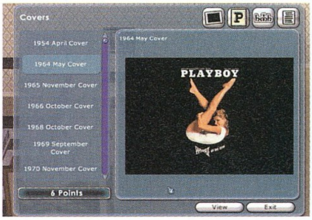
+ Ötletes a Sims keverése az újságmenedzseléssel
+ Remek extrák

– Gyenge grafika
– Sekélyes szimuláció
– Hamar unalmassá válik

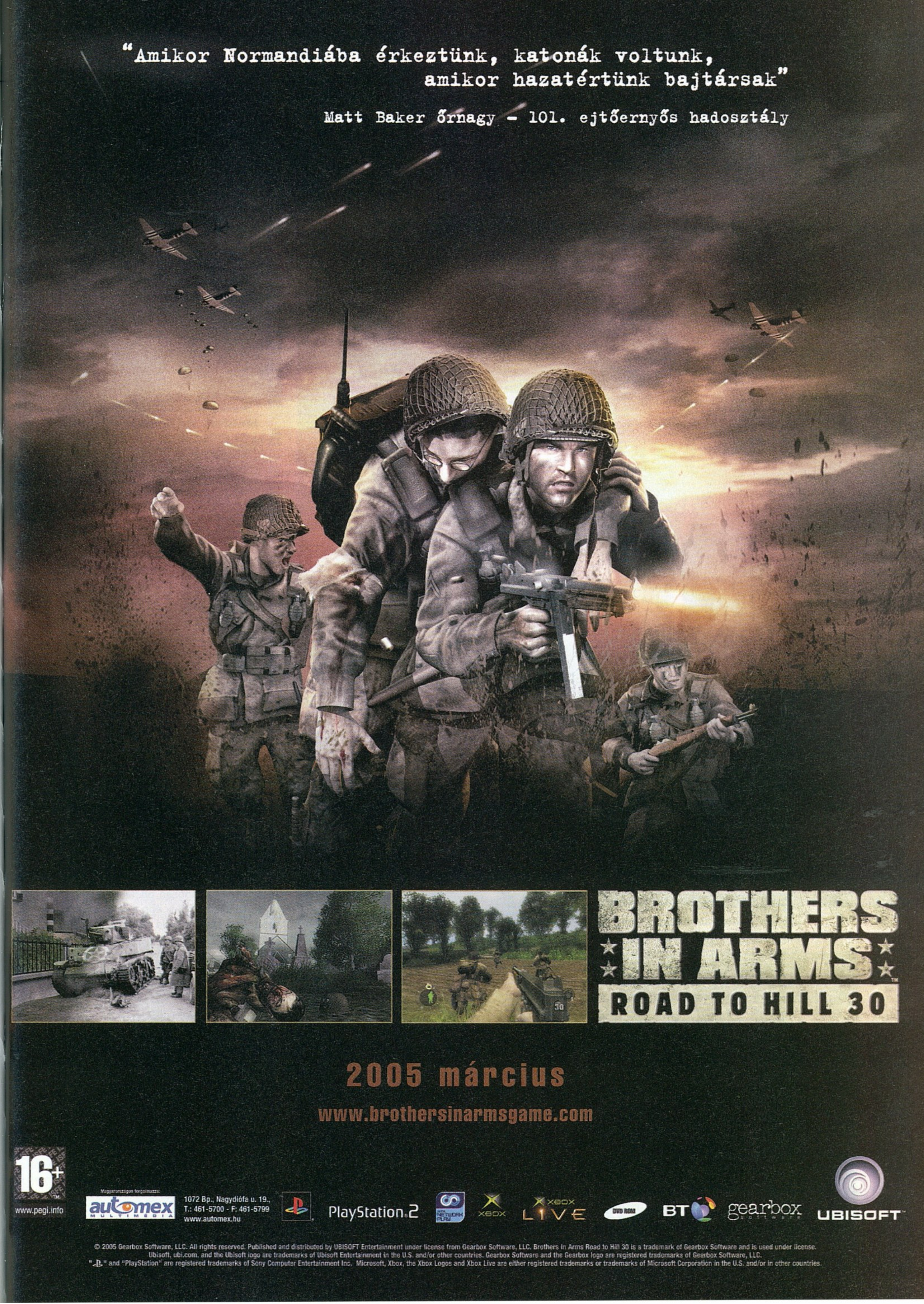
Sims 2 95%
Lula 84%
Mad TV 87%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1,5 GB HDD

Az ilyen opciókat szeretjük...



A gyűjtők álma, egy '64-es szám

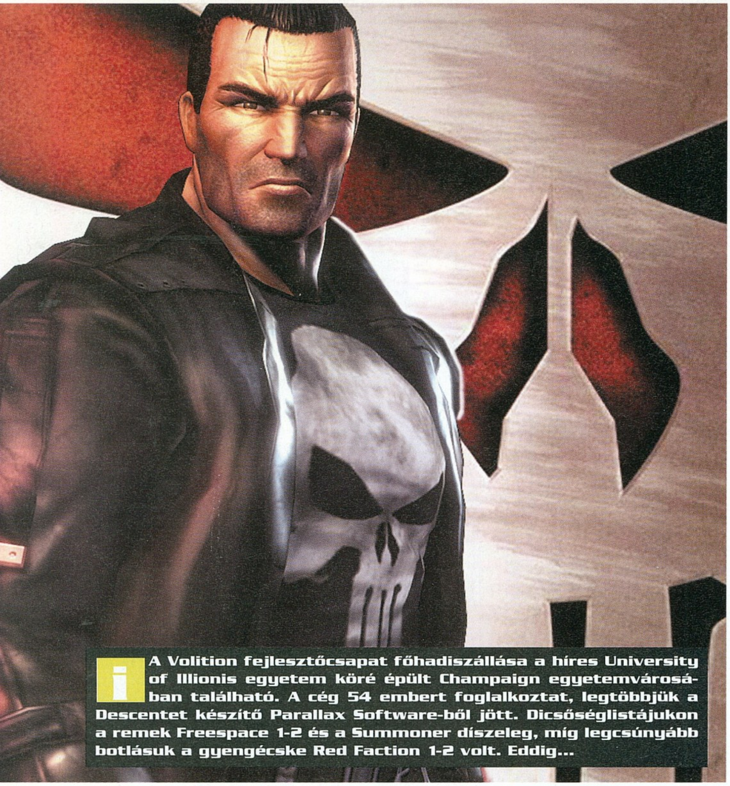


"Amikor Normandiába érkeztünk, katonák voltunk,
amikor hazatértünk bajtársak"
Matt Baker őrnagy - 101. ejtőernyős hadosztály
BROTHERS IN ARMS
ROAD TO HILL 30
2005 március
www.brothersinarmsgame.com
16+
www.pegi.info
Magyarországon forgalmazza:
automex MULTIMÉDIA
1072 Bp., Nagydiófa u. 19.,
T.: 461-5700 - F: 461-5799
www.automex.hu
PlayStation 2
XBOX
XBOX LIVE
DVD ROM
BT
gearbox software
UBISOFT
© 2005 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Published and distributed by UBISOFT Entertainment under license from Gearbox Software, LLC. Brothers In Arms Road to Hill 30 is a trademark of Gearbox Software and is used under license.
Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, the Xbox Logos and Xbox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries.

Kegyetlen büntetés - fellebbezésnek helye nincs!

The Punisher

fejlesztő volition **kiadó** thq **web** www.thq.com/punisher



i A Volition fejlesztőcsapat főhadiszállása a híres University of Illionis egyetem köré épült Champaign egyetemvárosában található. A cég 54 embert foglalkoztat, legtöbbjük a Descentet készítő Parallax Software-ből jött. Dicsőséglistájukon a remek Freespace 1-2 és a Summoner díszeleg, míg legcsúnyább botlásuk a gyengécske Red Faction 1-2 volt. Eddig...

Ő szintén szólva legelőször még örültem is neki, hogy Hancu rám bízta a Punishert. Akkor még úgy tűnt, a hónap egyik nagy durranása lehet, a kissé harmatosnak nevezhető havi felhozatalban. Szerintem ő már akkor tudta, hogy inkább büntetni fog engem ezzel a merész húzással, de jó marketingesként könnyűszerrel beadta tesztelésre a játékot, én meg kaptam rá, mint óvodás kisfiú a tejbegrízre. Már bánom; a tesztelés helyett inkább hetekig a sarokban kuporoghattam volna szemlesütve, véres foltokat hagyva mindenhol, a fejem falbaverdesése eredményeként... Igen, a Punisher a címéhez hűen valóban büntetés, akárhogy is próbálom cizellálni a dolgot. Hiába multiplatform, hiába készítette jó hírű fejlesztőcsapat, sehogy sem áll össze a végeredmény, gagyi (gyász, ratyi, undormány – a nem kívánt törlendő) az egész... Most, hogy kellő objektivitással felvértezve megnyitottam a mondókámat, mélyebben is beletúrok (nem szívesen, de értetek még ezt is...!) ebbe az arcraugró zöldes-barnás masszakupacba, ami Punisher cím alatt támadta meg az emberi civilizáció PC-vel rendelkező példányait...

Kincsem, kérem a bilincseket, kezdjük!

A Volition már többszörösen belopta magát a játékosok szívébe. Biztam benne, hogy ezúttal is tartani tudják a minőséget, hiszen eddig mindig képesek voltak tanulni valamit korábbi hibáikból. Úgy néz ki, tévedtem. Pedig a dolog jól kezdődött: a Marvel képregénykiadóval történt összefogásuk nyomán övéké lett a lehetőség, hogy a főleg Amerikában nagy sikerű (?) Megtorló személyét játékba ültessék. Nem vagyok biztos benne, hogy anynyira jó üzletet csaptak, annak ellenére, hogy érződik a rutin a programon. Ennek ellenére a képregény- vagy filmadaptációk között legjobbja még mindig magasan a Riddick, a Punishernek esélye sincs ebben a formában még csak bedobni sem a százast ellene, ha ki akarná hívni párbajra...

Muldert és Scullyt akarjuk!

> **"Nem sok jót sejtet, ha egy játékot kizárólag a vérességével akarnak eladni. A Punisher pontosan ilyen..."**

A történet

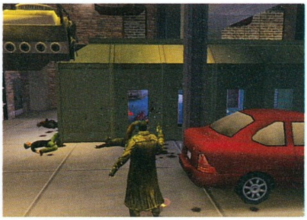
Az intro megtekintése bőven elég ahhoz, hogy azonnal mindenki a lehető legtávolabb kerüljön a főhőstől és képtelen legyen azonosulni vele. Bárki, aki belepillant a Punisherbe, kapásból azt vágja majd rá, hogy mennyire gyenge Max Payne utánzat... Adott egy szuperhősi képességekkel rendelkező bőrkabátos arc, akinek minden farzsebében és testnyílásában kések, puskák és gránátok lapulnak, állandóan morcos, és senkinek sem kegyelmez. Persze, hogy nem kegyelmez, hiszen a maffia kiirtotta szegénykém családját (ismerős momentum, hányszor is hallottuk már ZS-minusz kategóriás filmekben, amit még a videotékákban is a legporosabb polcról szednek elő...?), és most úgy döntött, hogy búsulása közepette kiirtja fél New Yorkot. Természetesen óriási meglepetésként kiderül, hogy nem csupán leszámolásról van ám szó, hanem egy mindenre kiterjedő terroristahálózat felszámolásáról, kiket a legjelentéktelenebb elemtől a főgonoszig üldöz pályáról-pályára a Megtorló.

A történetet átlagosan ötletesnek nevezhető fordulattal indítják: Frank épp a rendőrőrsön csücsül, azok után, hogy feladta magát (dolgát végezve) a zsaruknak. Az átvezető animációk gyakorlatilag egy puritán asztal-szék berendezésű szobában zajlódnak, ahol Frank hajtincse még mindig ugyanabban a fí szögben hullik alá, mint mikor gyilkolászott. Egy megfáradt nyomozó és egy szögletesre modellezett, vörös hajú rendőrnő (valószínűleg kiugrott relaxációs terapeuta) társaságában töltik édes hármas együttlétüket arról vitatkozva, hogy végül is mennyi vesét és lábkörmöt gyűjtött össze Frank az elmúlt pár hét mészárlásai során. Az elbeszélés hosszúra nyúlik, pályáról pályára visszaemlékezés-szerűen játszhatjuk végig, melyik helyszínen milyen eszközökkel is értük el a helyesnek vélt hullaszámot.

A játékmenet

Egy designos szoba képe a főmenü, ami egyben a fegyvertár megtekintésére és a következő helyszín kiválasztására is alkalmas. Közel 12 órás játékidőre számítsanak azok, akik valami rendkívüli betegség, vagy perverzió miatt végig szeretnék játszani a kalandot. Egyetlen elem lehet vonzó az egészben, az pedig az, hogy pár percig szórakoztató az a pár újítás, melyet az eddig szokásosnak és megszokottnak vélt „nézd a hátam" típusú külső nézetes akciójátékokban tapasztalhattunk. Ugyan nincs bullet time, a Tab gomb segítségével Frank képes a Suffering-ben látott örjöngő állapotba kerülni, végtelen mennyiségű kést dobálva minden kedves szemberohanó versenyzőbe. Ez a mód túl sokáig lehet aktív, értelmetlen és különben is: az ellenfelek pajzsként történő használata és kihallgatása sokkal jobb poén... lenne! Az a baj, hogy kétségbeejtően rövid ideig tart a gyönyör, mivel ugyanazt a négyféle kihallgatási módot használhatjuk a játék végéig. (Annyi különbséggel, hogy ha más fegyver van épp nálunk, akkor nem pisztollyal, hanem shotgunnal lövi hátba emberünk az információ kinyerése után a szerencsétlen áldozatot...) A kihallgatások abból állnak, hogy odaszaladva az ellenfelekhez megnyomunk egy gombot, felugrik egy menü, és eldönthetjük, hogy a delikvens fejét kívánjuk a padlóba verni, vagy a fegyvert a homlokának szorítva vallatjuk, netalántán fojtogatni szeretnénk azért, hogy énekeljen. Az eredmény eléréséhez semmi különösre nincs szükség, csak arra, hogy az egér ütemes mozgatásával három másodpercig egy skála adott területén belül tartsuk a kis jelzőt, ami az agresszivitásunkat jelzi. Optimális esetben ilyenkor megtörik az áldozat ellenállása és mehetne is Pamperst venni – de nem fog, mert mindenképp meghal a faggatás után. Ez is rendkívül humánus eleme a játéknak... A négy alap faggatási módon kívül léteznek speciális változatok is, amik már poénosnak és/vagy ötletesnek nevezhetőek. A játék már messziről jelzi hatalmas fehér Megtorló-emblémával a fontos infókat ismerő pácienseket feje felett, hogy őket a teremben (vagy szobában vagy akárhol a közelben) bizonyos tárgyak, vagy eszközök segítségével speci módon kérdezhetjük ki. Például körfűrészbe tolhatjuk az arcukat, lelógathatjuk őket a tetőről, belehajíthatjuk egy húsdarálóba és így tovább... A véresség abszolút nem vészes még itt sem, hiszen fekete-fehérbe vált a kép és a kamerát gyorsan elkapják mindig, mikor végre rálátás nyílna a szürkeállományra egy-egy ilyen esetben (a Manhunt húsbavágóan reális jelenetei sokkal kiborítóbbak voltak). Ezek a momentumok feldobják kicsit az amúgy rém buta öldöklést, de korántsem mérföldkövek. Nem elég, hogy az ellenfelek buták (mint a bevezetőben említett óvodás, aki azóta is csak a tejbegrízzel képes foglalkozni), ha el is próbálnak bújni, tuti hogy beragadnak a falba, vagy csak a fülük van fedezék mögött, plusz nem veszik észre, ha megkerüli őket a játékos. Embertelenül buták, továbbá azonnal meghalnak szinte minden lövéstől. Normál fokozaton egyetlenegyszer sem voltam olyan helyzetben, hogy akár félig is lecsökkent volna az életerőm, pedig komolyan mondom, erősen próbálkoztam, hogy végre eltaláljon már valami jelentősebb ólomdarab. Oké, hogy Frank szuperhős, és így őt a sorozatlövések is gyógyítják, plusz azzal, hogy kihallgat, még gyógyul is – azért összképében nézve mindez kissé kihívásmentessé teszi a játékot.

Minek iszik, aki nem bírja...?



Neónak öltöztem, tetszik?

> **!** A tavalyi Punisher film sem volt sokkal jobb a játéknál - ennek megfelelően csúnyán meg is bukott a mozipénztáraknál: költségvetésének alig a felét hozta vissza csak a jegybevétel.

Grafika, hangok

Ha annyit írnék, hogy a Max Payne első része már majdnem jobban nézett ki, mint a Punisher, biztos álmatlan éjszakákat szereznék a grafikusoknak és textúrázóknak. Meg is érdemlik. Ráadásul nem csak nekik szeretnék heveny csuklásrohamot okozni, hanem a pályatervezőknek is, mert ennyire fantáziátlan térképeket még életemben nem láttam. Semmi egyedi megvalósítás, már most nem emlékszem szinte, hogy milyen helyszínek voltak, pedig három perce léptem ki a játékból, és bizisten erősen próbáltam beleélni magam a történetbe. Gyakorlatilag az utolsó pálya az egyetlen, ami elfogadhatóra sikerült (végre nincs reménytelenül sötét, mivel a rendőrörsről indulunk, ahol még van villany), de senkinek sem javaslom, hogy csak emiatt végigküzdje a játékot. Szánalom a grafika, a hangok sem annyira izgalmasak; mindenki visít és üvölt, ahogy kell, de steril a hangzás, érződik, hogy stúdióban lett felvéve az egész. Nincs meg az a kis plusz, ami miatt esetleg elhinné az ember, hogy térdig a mocsokban gázol, neppereket és maffiatagokat irt, akik szörtyögve hörögnek az életükért. Némi vulgaritás is szorult a játékba, de a Kingpin még mindig verhetetlen ebben a kategóriában, úgyhogy itt sem arat különösebb babérokat a Punisher. A textúrák átlagosak, multiplatform játék lévén látszik, hogy egy pillanatig sem gondoltak a PC-sekre a fejlesztők, úgy ahogy van átemelték a homálytenger „minőséget" a PS2 és Xbox változatokból. Ezért még akkor sem járna buksisimogatás, ha páratlanul jó lenne a játék, és alázna minden eddigi 3rd person akciót.

Végítélet

Ha rám hallgattok, messze elkerülitek a Punishert – teljes árú játékként főleg ne próbálkozzatok vele! Ha feltétlenül valami hasonló stílusú játék kell, ruházzatok be inkább a Max Payne bármelyik epizódjára, sokkal jobban jártok. Ha meg már túl vagytok rajtuk, inkább kapcsoljátok ki a gépet, és olvassatok el egy könyvet, hasznosabb és jobb lesz minden téren, higgyétek el nekem. Ezek után kizártnak tartom, hogy elmenjek megnézni a filmet, amikor bekerül Magyarországra... Frank Castle alias Megtorló nálam tiltólistássá vált, a Volition pedig visszasüppedt az átlagos futószalaggyáros kategóriába.

-=Flatline=-

Rajzolunk neked olyan vicces hindu harmadik szemet, az szerencsét hoz

grafika	11/25
zene	07/15
játékélmény	15/40
kategórián belül	05/15

40%

összhatás 2/5

\+ - A Volition embléma jó a játék elején...

– - ... minden mást a negatívumok közé kell sorolnunk

Max Payne 92%
Max Payne 2 90%
Suffering 72%

Minimum gépigény: P3 1.5 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 1.37 GB HDD

Szeretjük a focit!

UEFA Championship League 2004-2005

fejlesztő ea canada **kiadó** electronic arts **web** www.easports.com

A Championship League-t egy újonnan alakult csapatnak köszönhetjük, akik az EA Canada óriási irodaházában dolgoztak. A jó munkát végzett kompánia a jövőben is együtt marad, és a hírek szerint már meg is kezdték a munkát következő játékukon – valószínűleg a Bajnokok Ligája következő évadának játékfeldolgozásán.

Noha már megszokhattuk, hogy az EA nem veti meg az évenkénti játékfolytatások ötletét, az elmúlt bő egy évben önmagukat is sikerült felülmúlniuk. A FIFA 2004 nagyjából 14 hónappal ezelőtti megjelenése óta ugyanis a – konzolos FIFA Streetet is beleszámolva – a mostani Bajnokok Ligája-feldolgozás már az ötödik fociprogramjuk! Az elképesztő programbőség persze alapból gyanússá teszi az újabb és újabb hullámokban érkező alkotásokat – mindig felmerül a kérdés, hogy vajon mit tudtak újítani, mondjuk három hónap alatt… Néhány éve a válasz erre mindig az volt, hogy „nagyjából semmit, de van két új stadion", ma azonban már ott tartunk, hogy minden játékot külön csapat készít, így mindegyik program rendelkezik egyedi, általában jól működő jellemzőkkel.

A résztvevők

A Championship League az idei Bajnokok Ligája tornára épül, így válogatott csapatokat, vagy országos bajnokságokat nem találunk benne. Szerencsére arról azért nincs szó, hogy csak a BL csoportszakaszába bejutott 32 csapat körül lehetne mazsolázni. Az EA által választott – közel sem optimális – megoldás a következő: az öt legerősebb európai bajnokság (az angol, a spanyol, az olasz, a német és a francia) idei résztvevői közül bárkivel megkísérelhetjük elhódítani a serleget; a többi – cirka 160 – csapat csak ellenfélként, illetve a hagyományos játékmódokban tűnik fel. Nekünk a mi kis magyar foci-színvonalunkkal ez valószínűleg mindegy, de a portugálok bizonyára nem túl boldogok attól, hogy a valóságban a legjobb 16 közé jutó Portónak a játékban nincs esélye a győzelemre…

Bár ez a megoldás nem a legtökéletesebb, ezen túl az EA designerei tökéletes munkát végeztek: a játék sokkal élvezetesebb és hangulatosabb, mint amilyen mondjuk az Euro 2004 volt. A BL-trófea elhódításához ugyanis nem elég lejátszani a 13 ligameccset, hanem öt fejezetre osztva, összesen 50 feladaton keresztül terelgethetjük gárdánkat a nemes cél felé. Ez folyamatosan új kihívásokat, és még ugyanannál a csapatnál is mindig változó lehetőségeket kínál, így igencsak hozzájárul a szavatosság megnöveléséhez.

Fociregény

A játék köré költött sztori – megáll az ész, már a sportjátékokban is van történet! – szerint szerény személyünket, azaz a leendő sikeredzőt a tavalyi bajnokság utolsó meccsén igazolják le a tulajdonosok. Itt meg is kapjuk első feladatunkat: győznünk kell, mert csak az így megszerzett három ponttal biztosíthatjuk helyünket a Bajnokok Ligája mezőnyében. Ha ezt sikerül teljesítenünk, megtarthatjuk állásunkat, és előttünk a nyári szünet, hogy igazi bajnokcsapattá formáljuk játékosainkat. Ez azonban több okból sem egyszerű; az első rögtön az, hogy egy titokzatos Krőzus szőröstül-bőröstül felvásárolja a klubot, és ettől kezdve az ő utasításainak kell engedelmeskednünk, ha nem akarunk rövid úton állástalanná válni.

> **!** Az idei Bajnokok Ligája sorozat most kezd igazán izgalmassá válni; a döntőt május 25-én rendezik Isztambulban - valószínűleg több néző lesz, mint az ugyanott lezajlott magyar-szaúdi „rangadón"...

A nyarat a játékosok képességeivel való ismerkedésre kell felhasználnunk, így például a B-csapat ellen kell edzést vezetnünk, illetve barátságos meccseken ki kell tapasztalnunk, hogy miként válik be az abszolút támadó, illetve védekező felállás. Az e mérkőzések alatt szerzett tapasztalataink alapján aztán el kell adnunk pár régi motorost, illetve igazolnunk kell néhány új játékost, és mikor elkezdődik a bajnokság, rögtön a mélyvízbe kell őket dobnunk. Az első fejezet végét az első néhány éles meccsen gyengébb teljesítményt nyújtó játékosok eladása, és néhány új tehetség leigazolása jelzi – ekkor alakul ki a majdnem végleges felállás (a téli szezonban is lehetőségünk lesz két játékos cseréjére).

Ezt követően beindul a Bajnokok Ligája – természetesen a halálcsoportban kezdünk –, és sorra következnek a könnyebb-nehezebb bajnoki fordulók. A legélvezetesebb ezek közül talán az ősellenséggel való találkozás – esetemben a Real Madriddal kellett hazai pályán, Barcelonában összemérni az erőmet; a meccs felejthetetlen hangulatban zajlott; és 4:3 arányú hazai győzelemmel zárult. Mire kitavaszodik, jönnek az egyre fontosabb bajnoki fordulók, és természetesen a BL egyenes kieséses viadalai. Amennyiben ezeken jól szerepelünk, elérkezik az igazi hajrá, és a bajnokság megnyerése után a döntőben mérkőzhetünk meg a 2005-ös Bajnokok Ligája trófeáért.

- Esküszöm, hogy hozzá sem értem!

Ronaldinho lekéste a csatlakozást

A Bajnokok Ligája

A mai BL gyökerei 1955-ig nyúlnak vissza, ekkor indult ugyanis a Bajnokcsapatok Európa Kupája, vagyis a BEK. Az érdekesség kedvéért megjegyeznénk, hogy abban az évben az MTK a legjobb nyolc közé jutott... Az első évek a Real Madridról szóltak, az első öt alkalommal ők hódították el a trófeát – 1960-ban már Puskás vezérletével. Később is akadt példa hasonló szériákra, a hetvenes években például mindössze négy csapat nyert bajnokságot; az Ajax, és a Beckenbauer vezette Bayern München is triplázni tudott. A BEK 1992-ben alakult át a ma ismert Bajnokok Ligájává, napjaink legszínvonalasabb labdarúgó klubtornájává, ekkor alakult ki a csoportmecscsek és az egyenes kieséses rendszer mára megszokottá vált kombinációja. Az új rendszerű BL eddigi egyetlen magyar résztvevője a Ferencváros volt, akik 1995-ben a belga Anderlechtet legyőzve jutottak be a rangos viadal csoportküzdelmeibe. Tavaly mindenki

A Barca legutóbb '92-ben nyert

legnagyobb meglepetésére Porto-Monaco döntőt láthattunk, amit a portugál csapat nyert meg. Most pontosan az aktuális BL közepén járunk, a kieséses forduló február 22-én kezdődik.

Az edző már örül, pedig az aranylábúak ezt még simán elbaltázhatják...

Diktátorok uralma

Noha már az is jó ötlet, hogy minden meccset apró eligazítás előz meg, a játék igazi erejét az adja, hogy a klubtulajdonos minden mérkőzés előtt közli kívánalmait, és annak megfelelően kapunk pontokat, hogy ezeket milyen hatásfokkal teljesítjük. Ráadásul a felénk támasztott követelmények mindig illeszkednek a csapat aktuális helyzetéhez – és miután végigküzdöttük magunkat az összes mérkőzésen, egy mai, jól menő focicsapat életébe is belepillanthatunk. Rengeteg új emberrel indulunk neki a bajnokságnak, egy sérülés hamar kifekteti az egyik kulcsemberünket, egyre-másra jönnek a gondok és a dicsőséges győzelmek, és az évad végére egyre jobban lendületbe jövünk... A sztori tehát tökéletesen életszagú és hihető – ettől a hangulat teljesen magával ragadó lett.

Természetesen a tulaj elsődleges kívánalma a BL-győzelem kivívása, így aztán ha ez lehetetlenné válik – mondjuk nem jutunk tovább a csoportból, vagy kiesünk a későbbi meccsek egyikén –, azonnal repülünk. Ellenben, ha a bajnokságban csúszik be néhány döntetlen, esetleg elveszített meccs, megússzuk a bakit enyhe dorgálással. Természetesen ebben a játékmódban nem lehet azzal operálni, hogy gyorsan átállunk az ellenfélhez, és rúgunk pár öngólt – ez az opció le van tiltva (sőt, meccset újrakezdeni sem lehet, viszont a Scrapbook opcióban bármelyik mérkőzést ismét lejátszhatunk, akár a végső győzelem után is).

...ugye megmondtuk?!

Kenyéradónk kívánalmai sokszor megnehezíthetik dolgunkat – igaz, a valóságtól eltérően itt nem feltétlenül szükséges erre tekintettel lenni, elvégre csak rejtett bónuszokat megnyitó pontokat kapunk az engedelmességért. Ha szófogadó edző vagyunk, jószerivel minden meccset más felfogásban kell játszanunk. Említettem például, hogy az első meccseken ki kell puhatolnunk a csapat optimális felállását, így két meccsen mindenképpen 5-4-1, illetve 4-2-4 felállásban kell pályára küldeni fiainkat. Miután új játékosokat vettünk, egy mérkőzés erejéig mindenképpen a gyepre kell őket küldenünk. Máskor tartalékolnunk kell az erőnket, és legfontosabb, legjobb embereinket nem játszathatjuk. A bajnokság végén van egy mérkőzés, ahol egy kieső helyen álló csapatot kell legyőznünk – itt munkaadónk látványos, ötgólos győzelmet kér, hogy elkényeztessük a közönséget. Az is előfordul, hogy mesterhármast követel a sztárcsatárunktól, vagy azt, hogy a sérülésből éppen felgyógyult játékos gólt szerezzen; máskor arra vágyik, hogy kapott sárga és piros lap nélkül teljesítsünk egy meccset, de arra is van példa, amikor – egy idegenben játszott BL-meccsen – minimum két szerzett gól a vágya. Még egyszer mondom, a játékra nem hat ki, ha ezeket a feladatokat nem teljesítjük, mégis érdemes erre rámenni, hiszen sokkal nagyobb élményt ad, ha azon a meccsen, amelyiken a kapott gól elkerülését célként tűzi ki gazdánk, óriási erőfeszítés árán 1:0-ra nyerünk, mintha ugyanezt a meccset, nem törődve a feladatunkkal, 4:2-re nyerjük meg.

> "Az EA valósággal megtáltosodott focijátékok terén, mióta a Pro Evo sorozat a FIFA trónját fenyegeti!"

Hogy ne legyen könnyebb a helyzetünk, sokszor csak a mérkőzés elindulása után kapcsolódhatunk be az eseményekbe. Olykor egyszerűnek tűnő feladatok is borzasztó nehézzé válhatnak, ha mondjuk már egy kiállítással a hátunk mögött, vagy 0:2-es helyzetben csatlakozunk a mérkőzéshez. Előfordul, hogy csak 30 percünk marad a győzelem kicsikarására, vagy úgy kell gól nélkül megúsznunk a mérkőzést, hogy az indulásnál Totti éppen szabadrúgáshoz készülődik ellenünk 18 méterről, tökéletes szögből...

Az intelligens sport

A küldetéses rendszer mellett csak apró, de kivétel nélkül jól sikerült változásokat hozott az UEFA Championship League. Bár a legutóbbi FIFA-részekben egyre életszerűbben viselkedtek a pályán levő játékosok, most még egy szinttel feljebb léptek, még taktikusabban játszanak. A bekapcsolt lestaktika például most már nagyon megbízhatóan működik, de ha jól építünk fel egy támadást, egyetlen jó átadással a védők mögé kerülhetünk. A játékosok egyébként is sokkal eszesebbek lettek: próbálnak üres helyekre befutni, lerázni a védőiket – itt az egyetlen gondom az volt, hogy még a legagresszívebb beállításnál sem jöttek fel velem túl lelkesen a többiek. Az ellenfél edzője is ravaszabb lett, a szünet után mindig a félidei eredmény alapján adja ki utasításait. Arra is volt példa, hogy behozott még három csatárt, de arra is, hogy hat védővel és négy középpályással fejezte be a meccset.

Az EA eddigi focijátékainak egyik nagy hibája a bírók sokszor dühítően ostoba viselkedése volt – most ezt is sikerült kijavítani! Végre normálisan ké-

pesek használni az előnyszabályt, ráadásul, ahogy az a Pro Evóban is történik, kis ikon jelzi, hogy meddig mérlegeli, hogy lefújja-e a szabálytalanságot. Sikerült megoldaniuk azt is a fejlesztőknek, amiért már évek óta könyörgünk: befújják a kezezést! A félidők végén mindig jelzik a hosszabbítás időtartamát, ez is remek dolog. Valószínűleg a legtöbb vitát az fogja kiváltani, hogy a bírók, csakúgy, mint a valós életben, képesek hibázni. Van, hogy rosszkor fújják be a lest, máskor pedig pusztító erejű becsúszásokat hagynak (síp)szó nélkül. Természetesen meglehetősen idegesítő dolog, amikor egy jól sikerült támadásunknál lest fújnak, de legalább ilyen mértékű örömet okoz, amikor ez fordítva sül el, vagy ha a bíró hibájából büntetés nélkül megússzunk egy aljas, bokarepesztő szerelést.

Ha már a szerelésnél tartunk, mindenképpen megemlíteném, hogy a jobb karral előhozható cselezés (értelemszerűen ehhez szükségünk lesz analóg kontrollerre) minden eddigi megoldásnál jobban működik. A Barcelonát irányítva ez különösen feltűnő volt, hiszen mind Ronaldinho, mind Deco sokszor játszi könnyedséggel vitte el a labdát egy-egy védő mellett. A mostani megoldás sem tökéletes persze, de minden eddigi focijátéknál jobban van ez megoldva. Természetesen az Off-the-Ball is használható, ám a decemberi FIFA-bajnokságon körülnézve nem úgy tűnt, mintha ez sokak által kihasznált lehetőség volna... Pedig érdemes kitanulni, hiszen felállt védelemmel szemben józserivel csak így van esélyünk – leszámítva azt, ha oldalról beadogatjuk a labdát, mert előbb-utóbb egy csatárunk be fogja azt fejelni.

Pontosan ezért veszélyesek a pontrúgások is – az általam kapott gólok legalább fele szögletet követően született. A szabadrúgások továbbra is olyan veszélyesek, mint eddig, bár kicsit átalakították – tovább könnyítették – a rendszert. Ezúttal a lövés gombját addig kell lenyomva tartani, míg a lövéserőt jelző csík narancssárgává válik. Néhány próbálkozás után ez szinte mindig sikerülni fog, így

Ahogy az orosz mondja: Sto Eto'o?

a csapatunkat, ugyanis egy – EA Talk Radio fantázianévre keresztelt – rádióműsorba hallgathatunk bele. Nem tudom, hány órányi szöveget rögzítettek, de én a Barcelona győzelemre vezetése alatt egyetlen ismétlődést sem hallottam, pedig kísérletképpen többször is hosszú percekig füleltem. A műsor olyan, mint egy foci-kerekasztal, amit betelefonálók színesítenek. Kielemzik az előző meccset, kitérnek a többi BL-csoportra, kiemelnek egy-egy játékost, megvitatják a video-bírók esetleges alkalmazását, pletykákról számolnak be, miközben rémes akcentusú betelefonálók tömege tárja elő a véleményét szinte minden, focival kapcsolatos dologról. Rendkívül hangulatos, bár sajnos csak az angolul jól tudók fogják értékelni...

"A küldetésalapú játékrendszer bevezetése a legjobb, ami a FIFA alapjaira épülő játékkal történhetett!"

A bónuszok

Az ötven küldetésből álló küldetéssorozat alatt kapott pontokkal egyre újabb bónuszok nyílnak meg. Ezek között vannak új labdatípusok (a strandlabdától a tekegolyón át a teniszlabdáig bezárólag mintden, amit csak el tudunk képzelni), egy új stadion, valamint híres csapatok harmadik számú mezei. Nagyon vicces dolog, hogy az eltérő labdáknak más-más fizikája van, így a tekegolyó meglehetősen lomhán gurul a gyepen, viszont a strandlabda képes óriásiakat pattanni.
Ezek mellett így nyithatjuk meg a Player Creation menüpontban azt a lehetőséget, hogy az újonnan „készített" focisták képességei elérjék a 90, illetve a 100 pontos határt. A legjobb mókának azonban az egész játékot megváltoztató lehetőségek bizonyultak, mint amilyen a sajnos nem túl kezelhető FPS-nézet (ha nagyon őszinték lenni, akkor azt is mondhatnánk, hogy egyáltalán nem irányítható így a játék), a bírók „megvakítása", vagy a láthatatlan falak felállítása a pálya mentén (így soha nem mehet ki a labda, nincs szöglet és bedobás!). Ezeket összekombinálva teljesen őrült mérkőzéseket vívhatunk, ám sajnos kizárólag az egyszerű meccseken, a Bajnokok Ligájában sajnálatos módon nem...

Ronaldo bármivel gólt tud lőni

csak a kapusok ügyességén múlik, hogy mennyi gólt szerzünk. Szerencsére a hálóőrök ilyen téren sokat fejlődtek, kevesebbet bizonytalankodnak, mind a FIFA 2005-ben szereplő társaik.

Bye-bye, Motson!

Az első meccs elindításakor két dolog fog feltűnni: az első, hogy a grafika alig-alig változott (több a felismerhető arc, és jobban koszolódnak a mezek, de mást nem vettünk észre), míg a másik, hogy nem a tíz éve hallgatott John Motson közvetít. Utóbbi igen jó hír, bár nem tudom, hogy ez így is marad-e, vagy csak a BL tiszteletére váltották le az öreget. Az új fickó, Clive Tydsley jól követi az eseményeket, és meglehetősen változatos repertoárral rendelkezik, különösen hangulatos, amikor egy rossz bírói döntés után elkezd háborogni. Az egyetlen idegesítő dolog vele kapcsolatban, hogy nem emlékszik a meccsen korábban történtekre. A FIFA-szériából már két éve kiirtották az olyan megnyilvánulásokat, amikor egy fantasztikusan szereplő játékost egyetlen jelentéktelen rossz megmozdulásért a sárga földig lehord a kommentátor. Itt meg hiába lőtt Eto'o már két gólt a meccsen, ha egyet mellédurrant, Clive rögtön közli, hogy karrierje mélypontján van, és az edző valószínűleg hamarosan a cserepadra száműzi...

"Weee are the champiooooons..."

Nem csak Mr. Motson lecserélése az egyetlen üdvözítő dolog, amit a Championship League fel tud mutatni a hangok terén. A mérkőzések közti szünetben, amíg mi a következő meccsre készítjük fel

Mindent egybevetve a Championship League remekül sült el, hatalmas pozitív csalódás volt, elvégre az első hírek alapján totál rókabőrnek tűnt. Igaz, kicsit jobban hasonlíthatna a körítés az igazi BL-re, nem értem, hogy miért nem lehetett például az eredeti eredménykijelzőt, statisztikákat vagy a csapatfelállásokat átvenni (igaz, az intro ugyanaz, amit a meccsek előtt is láthatunk). Még szerencse, hogy maga a közvetítés már az igazi BL-küzdelmeket idézi, sokszor mutatja az edzőt is a kamera, góloknál például kis bevágott képen lehet látni, ahogy örül. Érdekes ötlet a fekete csíkokkal 16:9 arányúvá szűkített kép, első félelmeim ellenére nem okozott irányításbeli gondokat. Mindent egybevetve tehát az EA játéka igen meggyőző, és újításait – küldetések, új kommentár, okos bírók, EA Radio – remélhetőleg a FIFA- és a Pro Evo-sorozatok is átveszik.

Grath

grafika	21/25
zene	15/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	12/15

91%

összhatás 5/5

+ Remek ötlet volt a küldetésalapú sportjáték!
+ A bírók végre minden szabályt ismernek és használnak

− Nem vették át a Bajnokok Ligája körítését

FIFA 2005 94%
World Cup '98 90%
UEFA Euro 2004 78%

Minimum gépigény: P3 700 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 800 MB HDD

A PC GURU legyen veled...
...minden hónapban!

Fizess elő még ma a PC GURU következő 12 számára mindössze 9 lap áráért - így 3 számot INGYEN adunk!

Érdemes előfizetned a PC GURU-ra, mert

- ✓ 25% kedvezményt adunk az utcai árhoz képest
- ✓ minden hónapban legalább egy teljes játékot kapsz
- ✓ nem maradsz le egyetlen számról sem
- ✓ nem érint a lap árának emelése!

5388 Ft megtakarítás!

Így rendelheted meg a PC GURU előfizetést:

- Levélben: egyszerűen csak töltsd ki a megrendelőszelvényt, és küldd vissza címünkre: PC GURU 1300 Budapest 3., Pf. 362.
- Telefonon: hívd a 06 (1) 888 3421 vagy a 06 (1) 888 3422-as telefonszámok bármelyikét
- Faxon: küldd el a megrendelőszelvényt a 06 (1) 888 3499-es számra
- E-mailben: írj nekünk a terjesztes@vogelburda.hu címre!

✓ Igen, megrendelem a PC GURU következő 12 számát **25% árengedménnyel** mindössze 16 164 Ft-ért!

Név:...

Postázási cím:...

Számlázási név:...

Számlázási cím:...

E-mail cím:...Telefonszám:.......................................

Születési dátum:..Foglalkozás:.......................................

Fizetés módja: ☐ csekk (a kiadó biztosítja) ☐ átutalás GURU0503E

Hozzájárulok, hogy a Vogel Burda Communications Kft. adataimat marketingakcióihoz, promócióihoz felhasználja. Kiadónk a személyes adataidat az 1995. évi CXIX. adatvédelmi törvény szerint kezeli. Adataidról Kiadónknál, a következő címen érdeklődhetsz: Vogel Burda Communications Kft. (1088 Budapest, Rákóczi út 1–3.). Amennyiben nem járulsz hozzá, kérjük itt jelezd: ☐

Vaskereszt, vagy amit akartok

Hearts of Iron 2

fejlesztő paradox **kiadó** paradox **web** www.paradoxplaza.com

A stockholmi székhelyű Paradox csapata történelmi témájú stratégiai játékokra specializálta magát; a XII. századtól a második világháborúig az európai történelem szinte minden szakaszát feldolgozták már, néhányat többször is.

Több mint fél évtizede annak, hogy az Europa Universalisszal útjára indult a Paradox Interactive történelmi témákat feldolgozó stratégia-sorozata, amely jelen alkotással immár a hatodik részéhez érkezett. Az egyes alkotások között éppúgy találhattunk zseniális darabokat (Europa Universalis 2), és tisztes iparosmunkákat (Crusader Kings), mint minőséginek a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető kreálmányokat (Two Thrones). Nem csoda tehát, hogy ilyen hullámzó teljesítmény után meglehetős kíváncsisággal vártuk, hogy a legújabb darab melyik csoportot gyarapítja…

Újabb alternatív világégés

A csaknem két évvel ezelőtt megjelent közvetlen elődjéhez hasonlóan a Hearts of Iron 2 is a II. világháborút (és az azt megelőző éveket) választotta témájául. Hasonló fókuszú alkotásokból látszólag nincs hiány napjainkban (elég csak a múlt év termésére gondolnunk: Axis & Allis, Panzers, Soldiers…), azonban a látszat ezúttal csal. A

Éljen a gazdasági kizsákmányolás!

Hearts of Iron az imént felsorolt vetélytársaitól teljesen eltérően közelít a nagy világégés történéseinek szimulálásához. A legnagyobb különbség a játék mélységében érhető tetten: nyugodt szívvel kijelenthetem, hogy jelenleg egyetlen más alkotás sem versenyezhet azzal az akkurátus történelmi hűséggel és részletgazdagsággal, amely a Hearts of Iron 2 sajátja.

A másik nagy különbség a léptékből adódik: ez itt tényleg stratégiai szint, vagyis nem csupán egy-egy korlátozott méretű hadművelet irányítását kell kézbe vennünk, hanem egy teljes nemzet (sőt közvetve az egész szövetségi rendszer!) katonai, gazdasági, diplomáciai és kutatási erőforrásai felett rendelkezünk. Ez a két tényező jelenti a játék legnagyobb erősségét, ám egyúttal legnagyobb gyengeségét is: amíg az eddig soha nem látott precizitású tervezési lehetőséget méltányoló hardcore stratégák már-már a virtuális Paradicsomban érezhetik magukat, addig a könnyedebb RTS-ekhez szokott játékosok joggal gondolhatják úgy, hogy a részletekben maga az ördög rejtőzködik…

?

A Hearts of Iron 2-t a Paradox többi játékához hasonlóan nehéz játékboltokban megtalálni - ellenben a fejlesztő weboldalán meg lehet rendelni őket, kellemesen alacsony áron. Európán belül három nap alatt bárhova kiszállítják a játékaikat.

Nem sokáig csendes ez az óceán

Természetes evolúció

Véleményünk szerint az igazság a két (a játék kapcsán született eddigi online és offline értékelésekre sajnos nagyon is jellemző) szélsőség között valahol félúton van az igazság. Lássuk először a nyilvánvaló pozitívumokat, különös tekintettel az előző részhez képest végbement fejlődésre! Az elődhöz hasonlóan most is a világ lényegében bármely nemzete sorsának a formálását kezünkbe vehetjük – újdonság azonban, hogy választásunkat bármikor felülbírálhatjuk, és menet közben átülhetünk egy másik nemzet vezetőjének székébe.

Előrelépést figyelhetünk meg a nagy hadjáratot kiegészítő kisebb kampányok kidolgozottsága terén is. A 15 küldetés között az ilyesfajta játékoknál megszokottnak mondható Barbarossa-terv, Észak-Afrika, normandiai invázió és Ardennek mellett olyan (ez ideig méltatlanul mellőzött) csemegékkel is találkozhatunk, mint a finn-orosz háború, a szövetségesek olaszországi hadjárata, vagy az USA 1945-ös (hipotetikus) partraszállása Japánban – ezekbe valószínűleg minden stratéga élvezettel mélyeszti bele a fogát…

A kisebb hadjáratok relatíve egyszerűbb voltuknak köszönhetően jó szolgálatot tesznek a kevésbé lelkes játékosok megnyerése terén is: általában a játék katonai aspektusát helyezik előtérbe, a hadigépezet többi részére elégséges jóval kevesebb gondot fordítani. Kivételek persze itt is akadnak: például a spanyol polgárháború – amely mintegy a világháború főpróbájaként funkcionál – legalább annyira diplomáciai megmérettetés is, mint harctéri.

Helycserés támadás

A másik figyelemreméltó változás a hadmozdulatok irányíthatósága terén következett be. Annak idején az Europa Universalis kapcsán kénytelen voltam azt a (sajnos a Heart of Iron 1 esetében is helytálló) véleményt megfogalmazni, hogy a hadműveletek menete egész egyszerűen követhetetlen. Ez főleg a tartományok feletti uralomért vívott harc sajátos forgatókönyvének következménye volt, amely nagyjából az alábbiak szerint zajlott: a támadó hadsereg elindult, megérkezett, majd megütközött a védőkkel. Ha győzedelmeskedett, a tartomány a mienk lett, ha nem, a sereg vissza-

Olasz szövetségeseink láthatóan kevéssé felkészültek

Az utolsó szalmaszál...

vonult. Mindez ésszerűnek tűnhet, de higgyétek el, nem volt az. Például ha az ellenség is támadási parancsot adott ki, a két hadsereg gyakorta egyszerűen elsétált egymás mellett, ugyanis a játék csak a kiindulási pozíciót és a célpontot figyelte, azt, hogy a kettő közt mi történik, nem! A Hearts of Iron 2-ben ez végre nincs így; az egymással szemben álló hadseregek egymás felé mozogva mindenképp összecsapnak, nem következhet be az irreális helycsere.

Hasonlóképp üdvözölendő fejlemény, hogy lehetőség nyílik a támadás és védelem támogatására (Support Attack illetve Defense): ilyenkor a szomszédos baráti tartományok amúgy inaktív csapatai is segítik az aktív hadsereget. Ugyanígy megoszthatók a tartalékok is: a központi készletet bármely szomszédos rászoruló egység felhasználhatja. Sőt, a hadmozdulatokat időzíthetjük is, a negyedik dimenzióban is tökéletesen összehangolva csapataink mozgását.

A Luftwaffét leradírozták az égről

Minden eddiginél nagyobb figyelmet kell fordítanunk parancsnokaink kiválasztására, azok ugyanis lényegesen nagyobb befolyást gyakorolnak a hadműveletek menetére, mint azt az előző részben megszokhattuk. Új alapokra helyeződött a flották és a légierő felhasználása is. Feladataikat immár sokkal finomabban szabályozhatjuk, különböző, időhatárokhoz kötött küldetéseket (pl. tengeri, vagy légi fölény kivívása adott tartományban, kíséret biztosítása, földi csapatok támogatása, stratégiai bombázás stb.) adva nekik.

Hazai front

Ennyi változás láttán valószínűleg nem meglepő, hogy a gazdaság irányítása sem maradt változatlan – a nyersanyagok és a termelési kapacitás elosztása és fejlesztése, valamint az új egységek előállítása minden eddiginél átláthatóbbá vált. Összehasonlíthatatlanul életszerűbb lett a kutatási-fejlesztési feladatok koordinálása is: potenciáljától függően minden nemzet meghatározott számú, különböző területekre specializálódott kutatócsapattal rendelkezik, amelyeket aztán mi oszthatunk be újabb és újabb találmányokon való munkálkodásra. Külön érdekesség, hogy az egyes csapatok ténylegesen is létezett, korabeli szellemi műhelyek virtuális megfelelői, így például orosz oldalon a harcirepülőgép-tervezésre szakosodott Iljusin, az amerikai félnél a motorizált szállítójárművekre specializálódott Ford, míg a németeknél a Krupp tervezőiroda számít a K+F terület legnagyobb ászának.

Mindezekkel ellentétben a diplomácia lehetőségei – kisebb ráncfelvarrásoktól eltekintve – kevéssé módosultak, igaz, ezen a téren nem is volt szükség különösebb változtatásokra. Ennek megfelelően a tengelyhatalmak továbbra is lényegében belpolitikai stabilitásuk megingása nélkül kezdeményezhetnek háborút ellenfeleikkel szemben, ám ezt ellensúlyozandó rendkívül kicsi az esélyük más államokkal történő szövetségkötésre (hacsak azok politikai rendszere nem hasonló). A szövetségeseknél mindez pont az ellenkezője: békeszerető nemzeteik nem tolerálják az alságos indokokkal indított háborúkat, ám nyitottságuknak köszönhetően sokkal könnyebben építenek ki tartós államközi barátságokat.

„Rendben van, hogy egy kőkemény strattégiánál nem központi fontosságú a grafika - ne de ennyire...?"

Rommel és a tobruki patkányok

Ingerszegény világtörténelem

A pozitívumok után röviden szót kell ejtenünk a játék hiányosságairól is, amelyeknél külön súlyosbító tényező, hogy azok jó része már az előző játéknál is jelen volt. Ezek közül elsőként továbbra is a játékossal való interakció, finoman szólva is nem XXI. századi színvonala említendő. Sehol egy látványos animáció, de még csak egy tetszetősebb állókép sem, így maradnak a szöveges üzenetek, amelyek önmagukban vajmi kevéssé alkalmasak az élvezet folyamatos szinten tartására. Ezen túl az általános kivitelezés is meglehetősen szegényes: a számítógépes játékok hőskorát idéző, néha egyenesen az esztétikai tűrőképesség határait feszegető grafika, és a funkcionalizmus jegyében fogant (de legalább ronda) menük. Az igen szigorúan vett időhatár sem túlságosan szimpatikus: függetlenül attól, hogy döntő győzelmet aratott-e valamelyik fél, vagy sem, a játék mindenképp véget ér az 1947-es évben – gyakran a végső összecsapás kellős közepén...

Kísért a múlt, de hívogat a jövő

Végezetül nem maradt más hátra, mint hogy tapasztalatainkat összegezve a Hearts of Iron 2-t is kegyetlenül bepasszírozzuk a cikk elején felállított minőségi kategóriák valamelyikébe. Mivel a játék elődjét annak idején a „tisztes iparosmunka" kategóriába soroltuk, a második rész pedig csaknem minden téren előrelépést jelent hozzá képest, elméletileg a „zseniális alkotás" címke odaadományozása lenne kézenfekvő. Ez azonban – tekintettel a továbbra is meglévő negatívumokra – a túlzott nagylelkűség felé billentené el a mérleg nyelvét, miközben az igazság valahol félúton van. Hogy egy korábbi Paradox-szimulációról írott, ám itt is helytálló értékelésemet idézzem, a Hearts of Iron 2 „nagyon jó játék ugyan, ám végül elbukott a tökéletesség felé vezető lépcsősor utolsó néhány fokán..."

Joshua

grafika	16/25
zene	13/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	13/15

81%

összhatás 4/5

\+
- Történelmi hűség
- Egyedülálló részletgazdagság és újrajátszhatósági faktor.

–
- Interakció hiánya
- Szegényes kivitelezés
- Túlzott összetettség.

Europa Universalis 2 90%
Close Combat 3 79%
Sudden Strike 2 75%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 128 MB RAM, 4 MB VRAM, 700 MB HDD

Legyen ön is tesztoszteron-milliomos!

The Guy Game

fejlesztő topheavy studios **kiadó** take 2 **web** www.theguygame.com

A 2003-ban alakult Topheavy Studios az egykori Iguana Entertainment túlélőiből áll, amit az Acclaim csődje rántott magával a nihilbe pár éve. A kilencvenes évek második felében egész jó nevük volt a szakmában, olyan játékokat készítettek, mint a Turok 1-2, a Shadow Man, a Forsaken és az NBA Jam sorozat.

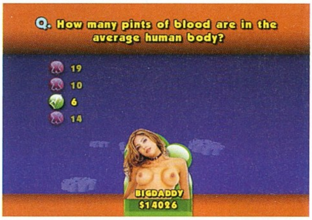
Sohasem tudom igazán hová tenni azokat a játéknak készült műremekeket, amelyek vért izzadva próbálnak komolyabbnak látszani, mint a téma, amit képviselnek. A The Guy Game is ilyen: már a nevéből is sokat sejtetően visszaköszön az, hogy javarészt a szőrösebbik nemnek készült. (persze nézőpont kérdése a dolog...) A játék maga tulajdonképpen nem más, mint egy kvízjátékba bújtatott Girls Gone Wild epizód (ártatlan és értetlen tekintetű olvasók kedvéért: ez a sorozat olyan videotékákban található meg, ahová ritkán engednek be 18 év alattiakat). Játszható? Érdemes kipróbálni? Lássuk...!

Le kell szögeznem, hogy ha valami, hát a játék mérete mindenképp elismerésre méltó. Tökéletes konverzió PS2-ről és Xboxról, dupla sűrűségű DVD-n. Persze a szórakoztatóipar piros 18-as karikával fémjelzett területén a méret mindig előnyt jelent, s ez ezúttal sincs másként. A 7,5 GB-ot (!) felzabáló telepítés miatt mindenkinek lehet róla elképzelése, mennyi videóanyaggal érkezett. Félreértés ne essék, nem látható semmilyen Maya Goldot megszégyenítő orál-hadjárat, egyszerűen egy kvízjátékról van szó, ahol a kérdésekre adott helyes válaszokért jutalomképp az ellenfélként és díszítő elemként is funkcionáló lányok be-bevillantják kebleiket (melltartó nélkül), ezzel fokozva a célközönség tesztoszteron-ellátását. Az biztos, hogy a több mint 60 mellrázó lányka közel húsz „pályán" át való nézegetése a legkiéhezettebb pasikat is az unalomba kergeti...

Játék? Milyen játék?!

Hogy is néz ki a játékmechanika (ha egyáltalán beszélhetek ilyenről a Guy Game esetében)? Egyszerű, mint a tejbegríz. Választani kell egy lányt, (akinek csak a folyamatosan változó – ideális esetben egyre csökkenő – mennyiségű ruhadarabbal kell megküzdenie), majd sorra helyes választ adni a kérdésekre, amik feltűnnek a képernyőn. Körülbelül hat másodperc áll rendelkezésünkre, hogy megnyomjuk a négy lehetséges válasz közül a helyes gombját – minél hamarabb választunk, annál több pénzt kapunk jó válasz esetén. A játék olyan szinten megkönnyíti a válaszadásokat, hogy amikor már csak három másodperc van hátra és még nem adott választ a delikvens, a számítógép elvesz két rosszat... Ha megvolt a válasz, a három adott pályaszakaszon elénk görgetett hölgyek (no annyira azért nem vészesek a lányok, bár kissé speciális esetben vagyok, ha szép nőkről kell véleményt mondanom...) egyikének videobejátszása következik. A konferáló fickó felteszi neki a kérdést, majd tippelhetünk, hogy helyes választ ad-e, vagy sem. Ha még azt is eltaláljuk, hogy a bébi jól felel-e, még több pénz hullik kör végén a bukszába, ezzel is emelve a Stiff-O-Meternek nevezett mérőműszer szintjét. Egészen addig, míg a műszer nem éri el a Super Stiff szintet (piros mező), a lányok videobejátszásain vagy kimaszkolják a ciciket (amiket rossz válaszadáskor kötelezően bevillantanak), vagy rátesznek egy nagy Guy Game logót. Nem kell aggódni, a Super Stiff szint körülbelül három perc játék után elérhető, ráadásul a kérdések mind a húsz pályán teljesen ugyanazok (!), adott sorrendben. Bizony, nem túl nagy kihívás, ha már huszonötödször ugrik neki az ember (bár ilyen úgysem lesz)...

A Topheavy Studios próbált a „hús" mellett egyéb minijátékokat is belevinni a játékba, de őszintén szólva nem hiszem, hogy ez emelné a produkció fényét. A húsz epizód mindegyike négy részből áll. Előjátékból (itt még lehet, hogy helyesen válaszolnak a lányok), egy 3D-s labdalövögetésből (aminek tényleg semmi értelme az időhúzáson kívül), a cici-fázisból, ahol már garantáltan mindig rossz választ adnak a csajok (nekünk kell megtippelnünk, hogy mi lesz a rossz válasz... Kifejezetten poén, főleg, amikor ránézésre megállapítható egy szőkeségről, hogy lövése sem lesz arról, mi az országának fővárosa...), az utolsóban pedig a három pályán szerepelt lány közül kell egyre fogadni, hogy leveri-e a maradékot egy bugyuta, már általános iskolában is szemlesütve játszott sorverseny-féleségben.

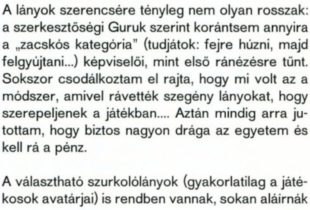


A Vágó Istvánnál azért szebb...

A lányok szerencsére tényleg nem olyan rosszak: a szerkesztőségi Guruk szerint korántsem annyira a „zacskós kategória" (tudjátok: fejre húzni, majd felgyújtani...) képviselői, mint első ránézésre tűnt. Sokszor csodálkoztam el rajta, hogy mi volt az a módszer, amivel rávették szegény lányokat, hogy szerepeljenek a játékban.... Aztán mindig arra jutottam, hogy biztos nagyon drága az egyetem és kell rá a pénz.

A választható szurkolólányok (gyakorlatilag a játékosok avatárjai) is rendben vannak, sokan aláírnák a melleiket, az biztos... Ízléses fotókat készítettek róluk, bár érződik, hogy kicsit sok rajtuk a smink. Annyi baj legyen: avatárnak még így is több mint jók. Előrehaladáskor folyamatosan nyílnak meg előttünk (na nem úgy...) az újabb és újabb lánykák, vagyis többjátékos módban már nem csak az alap négy csajt lehet majd portrénak választani. Jól olvastátok: összesen legfeljebb négy játékos mérheti össze tudását (tudását... nincs akkora idézőjel a nyomdában, ami ide illene!), számos olyan csavar-

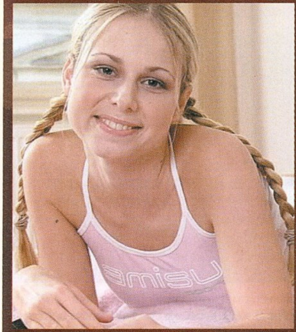
> **„Egy PowerPoint prezentációt kereszteztek egy sztriptízshow-val. Játéknak pocsék, de érdekes színfolt a palettán"**



Az olvasók szerint sok rajtad a ruha

Műbalhé

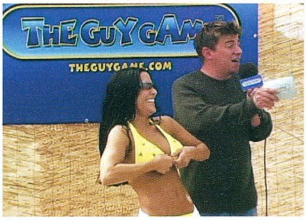
Meglepő lett volna, ha a játék körül nem robban ki valamiféle reklámszagú műbotrány. Hillary Smith azt állítja, hogy az engedélye nélkül szerepel a játékban, így mind a Microsoftot, mind a Sonyt, mind a Topheavy Studiost jól beperelte a lányka jogait képviselő Jeff McClendon ügyvéd. Az engedély még nem is lenne olyan nagy gond a kiadó Take Two ügyvédeinek, az már inkább, hogy nem is irhatott volna alá semmilyen engedélyt a lány, lévén még csak 17 éves volt a forgatás idején. A tárgyalások még folynak, de senkit sem sikerült megszólaltatni, minden, a perben részt vevő fél mereven elzárkózik a válaszadástól. Kíváncsi vagyok, a lánynak hogyan nem tűnt fel, hogy reflektorok kereszttüzében, húsz centiről kamerázzák fiatalkorú testét, úgy, hogy közben mosolyog is... A tisztes templomba járó lányka szerepét gyorsan magára öltve, újabb pénzkereseti lehetőség előtt áll – nekem legalábbis ez a tippem, a bíróság pedig eldönti majd a többit.



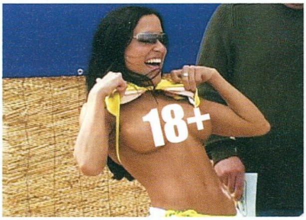
Szegény Hillary csak mosolygott egyre kevesebb ruhában...

ral tarkítva a játékmenetet, ami garantált (?) örömöt és nevetést okoz majd. Lehetőség van fogadni arra, hogy valamelyik játékos nem fogja tudni a választ, vannak Ass Saverek (igen, igen és igen.... jól olvassátok, de mégsem arra való... szerencsére!), amik egy-egy ilyen, a játékos ellen történt fogadásra adnak immunitást; sajnos csak egy van belőlük mindenkinek.

Egyetlen valódi, értékelhető pozitívuma van a játéknak (a szimpatikus kommentátor srácon kívül): néha valóban érdekes és nehéz kérdéseket tesznek fel. Komolyan hiszek benne, hogy sokan a Guy Game-ből fognak emlékezni pár fontosabb dologra, ami később jól jöhet bármilyen megmérettetésen. Ehhez nyilvánvalóan tudni kell angolul, nem is gyengén, úgyhogy csak azok üljenek neki cicis-nénist játszani, akik mellett (középhaladó szint alatt)



Odaadod a felsőd egy PC Guruért?



De gondolj a kiskorú olvasókra is!

ott figyel a szótár. Akik technológiai oldalról akarják megközelíteni a melltengert, javaslom, töltsék le az ingyenes Virtualdub nevű szoftvert és máris meg tudják nyitni a játék összes AVI fájlját, amit alapesetben ismeretlen formátumnak tekintenek a lejátszók. (Hatalmas védelem volt, tisztelt Topheavy-kollektíva, a Starforce fejlesztői indulnak a pályaválasztási tanácsadóba...)

Végítélet

15 percig becsszóra kellemes kikapcsolódás a játék, de utána már mindenkinek önkéntelenül is az Alt-F4 billentyűkön fog mocorogni az összes szabad ujja, az biztos. A You Don't Know Jack széria, melyet még a Sierra indított el közel egy évtizede, sokkal játszhatóbb, sokkal jobb kérdések vannak benne, és az egészen látszik, hogy nem csak a nők köré épített vérgagyi (vagy Hancu szavajárásával élve: gyász) termék az egész. Szerintem ez a játék még a Punishernél is rosszabb, ami nagy szó, bár alternatív módon nézve ezzel még mindig jobban szórakozna bárki hímnemű, mint azzal a förmedvénnyel.

-=Flatline=-

grafika	05/25
zene	05/15
játékélmény	15/40
kategórián belül	04/15

31%

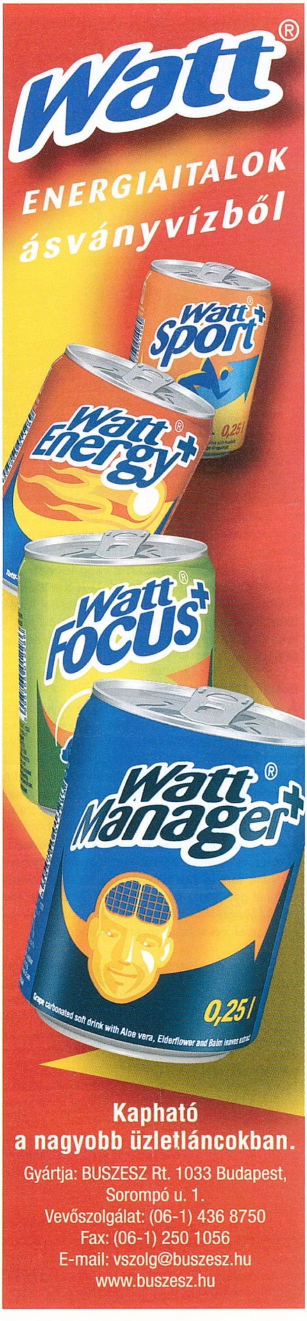
összhatás 1/5

\+ A lányok néha egész szépek...

– ...néha viszont nem annyira
– Halálosan unalmas

You don't know Jack 75%
Classic Concentration 80%
Who Wants to be a M. 77%

Minimum gépigény: P3 550 MHz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 7,5 GB HDD, DVD-ROM



Kocsiba be, ablakot le, könyököt ki, egyesbe be...

Street Racing Syndicate

fejlesztő eutechnyx kiadó namco web srs.namco.com

i A Eutechnyx meglehetősen kalandos előéletű brit fejlesztőstúdió. '87-ben alakultak Zeppelin Games néven, később felvásárolta őket a mára már megszűnt texasi Merit Studios, aztán pedig Infogrames, 2000-ben pedig a csapat vezetői kivásárolták a saját stúdiójukat a kiadó birtokából. A kezdetektől autós játékokban utaznak, legismertebb műveik a Micro Machines, a Le Mans 24 Hours, és a Big Mutha Truckers, aminek a folytatását készítik éppen.

Már vártam, mikor áll elő valaki a maga Need for Speed Underground klónjával, hiszen a világ legnagyobb példányszámában eladott autós játéka körül csapott hírverés kiváló alkalmat biztosít arra, hogy kisebb cégek is lekanyarítsanak egy szeletet a játékpiac tortájából.

Szentháromság

A jelentkezőknek annál is inkább könnyű dolguk van, mert az alapötleten és a felépítésen nem sokat kell gondolkozniuk, mindössze annyit kell tenniük, hogy párszor végigjátsszák az etalonnak számító Electronic Arts-féle programot, egy kockás füzetbe lejegyzik a negatívumokat és a hiányosságokat, majd néhány hónap alatt összerakják a saját verziójukat.

A negatívumok és a hiányosságok felfedezése és javítása terén az utóbbi megvalósítására egy rossz szavunk sem lehet, mindhárom kritikai észrevételre kínál gyógyírt a Street Racing Syndicate, amiket a rajongók az Underground 2-ben elvártak volna: nappali versenyek, törés, és rendőrök.

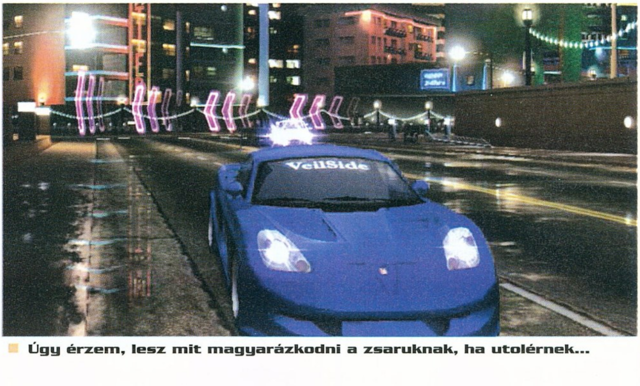
A hangsúly természetesen itt is az éjszakai száguldozáson van, de bizonyos feladatok során verőfényes napsütésben riogathatjuk az ellenfeleket és a forgalmat, ami a sötétséghez szokott szemünknek sokkal nagyobb újdonság, mint azt elsőre gondolnánk. A törés is remekül lett megvalósítva. Arra persze nem kell számítani, hogy izzé-porrá zúzhatjuk járgányunkat, de látványnak nem rossz, amikor a szalagkorlát meghúzása csíkot hagy a karosszéria oldalán, vagy egy nagyobb ütközés után meggyűrődik és elenged a motorháztető, illetve a lökhárító. Arról nem is beszélve, hogy a kasztni javítását súlyos dollárezrekben mérik, újabb csavart adva ezzel a játékmenetnek.

A rendőrök megjelenése is pozitívum: pontosan erre gondoltam, mikor négy hónappal ezelőtt zsarukat szerettem volna látni az NFSU2-ben! A fakabátok a városokban árgus szemmel figyelik a gyorshajtást, és hát ugye a tutira mennek, hiszen a játék során nincs olyan pillanat, amikor betartanánk bármilyen sebességhatárt. Ilyenkor elkezdődik a fogócska, amiben egyre több egység vesz részt, és bizony alaposan fel kell kötnünk a turbónkat, hogy lerázzuk őket. Ha néha nem sikerül, nem biztos, hogy benned van a hiba, ugyanis a rend éber őrei szemérmetlenül csalnak, az agyontuningolt és életveszélyes manővereket bemutató verdánkkal sokszor nevetve tartják a lépést, sőt közelebb is tudnak kerülni hozzá. Ha nem tudsz megszabadulni tőlük, kapod a több száz dollárról szóló bírságot, ami gyakran igen érzékenyen érinti a pénztárcádat, mivel a kezdeti tapasztalatlanság a készpénzállományunk nullához közelítő értékében mutatkozik meg.

Csalni kell! Csalni kell???

Megpróbálom érthetőbben leírni: eleinte még zsíros kenyérre sem futja, annyira csóró leszel – legalábbis ha az Underground 2-ben megszokott pénzszórást folytatod. A Street Racing Syndicate-ben alaposan meg kell gondolni, mire adod ki a nehezen megkeresett dollárjaidat, mert az alkatrészeket aranyárban mérik, a lecserélt dolgokért egy kanyit sem kapsz, a vesztes versenyek pedig nem csak az önbizalmunknak tesznek rosszat, ugyanis a tétként feldobott összeget kíméletlenül levonják tőlünk. Megijedni azért nem kell, ugyanis a játék meglehetősen könnyű. Kezdjük azzal, hogy a városok (három is van: Los Angeles, Miami és Philadelphia) felépítése rendkívül egyszerű, nyoma sincs az etalonként emlegetett EA-játék szövevényes úthálózatának; ráadásul a versenytáv is minimális, egyáltalán nem tartogat kihívást. Már csak azért sem, mert az ellenfeleket könnyedén le lehet nyomni (persze ha nem dupla akkora teljesítményű kocsiról van szó, mint a miénk), amiben örök haragosomnak, a Catch up szisztémának van nagy

"Korábban kell felkelnie annak, aki ki a Need for Speed Underground királyságát akarja elorozni..."



Úgy érzem, lesz mit magyarázkodni a zsaruknak, ha utolérnek...

Jó kis beugratós kérdés lenne egy kvízben, hogy melyik játékból van a kép

Effekt

A kép minőségének ezúttal nem a nyomda az oka, hanem a játékban rejlő különleges effektek. A visszajátszás során ugyanis a Space billentyűvel lehetőségünk van szokatlan látványvilágot elővarázsolnunk (fekete-fehér, rajzfilmes megjelenítés, negatív kép), amely alaposan megdobja az egyébként néha egysíkú, az autót csak kereső, de nem találó Replay funkciót.

Látványos "negatívum"

szerepe. Ezt a mezőnyt egyben tartó rendszert egyik játékban sem tudom elviselni, de ha már létezik, legalább lehessen kikapcsolni; ha keményen megdolgozom az előnyömért, igenis legyen látszata, az ellenfelek ne csalás útján tartsák velem a lépést – viszont ha én hibázom, nem várom el, hogy megvárjanak. Mivel azonban ezen változtatni nem lehet, az sem nagy baj, ha nem sokkal a vége előtt a negyedik vagy, bőven lesz lehetőséged ledolgozni a hátrányodat, akár az utolsó kanyarban is sokat ugorhatsz előre – a futamok megnyerése nem sok izgalmat hordoz magában.

Mint ahogy az autók irányítása sem, ugyanis ez eléggé gyengére sikerült, pontosabban nem éri el azt a szintet, ami miatt élvezetes lenne a verdák terelgetése. Kezdve azzal, hogy sebességérzet abszolút nincs (százhatvannál úgy tűnt, mintha tolattam volna...) és ott folytatva, hogy egy háromszáz és egy ezer lóerős gép között mindössze gyorsulásban van különbség. A felfüggesztés fejlesztése a kanyarodásban nem sok szerepet játszik, az alap rendszerrel is szinte derékszögben lehet venni a fordulókat. A kézifék lényegében felesleges, elég, ha egy pillanatra beletaposunk a fékbe, kitör az autó hátulja, és az oldalirányú erőket meghazudtolva kanyarodunk. Ritkán megeshet, hogy túl nagy a sebességünk, aggodalomra azonban semmi ok: a helyes irányt jelző nyilak mögött még van némi hely, de ha ez sem elég, legfeljebb a betonfalat használva mandinerrel haladhatsz tovább. Ha szerencséd van, még sebességet sem vesztesz, a kasztnin keletkező sérülés pedig csupán esztétikai hiba, a járgányod viselkedését nem igazán befolyásolja. Azt a viselkedést, ami sokszor produkál furcsa dolgokat: megesett, hogy egy 281 lóerős Eclipse lassult (!) egy enyhe emelkedőn, a fékek erőteljesebben fognak, mint az egész Formula-1-es mezőnye együtt. Az autók formáiktól eltekintve nem sokban térnek el egymástól – igen, a „kaptafa" az ide kívánkozó kifejezés.

Hová tűnt Baumgartner Zsolt???

Végre törnek az autók!

A kill.switch és a Street Racing Syndicate után a Namco ráérősit a PC-s vonalra; a japán óriás adja ki ugyanis az ex-blizzardosokból alakult Flagship Studios első játékát.

Nissan Skyline – ásítás

Még ez sem lenne nagy baj, ha az autóválaszték nem fulladna unalomba. Az ötven körüli létszám bizakodásra adhat okot, ám ha jobban megnézzük őket, kiderül, hogy mindössze hét márka van jelen (Lexus, Mazda, Mitsubishi, Nissan, Subaru, Toyota, Volkswagen), és ezekből is csak egy-két típus, valamint ezek különféle változatai – teljes modellkínálatra tehát nem szabad számítani. Ráadásul ezek a típusok manapság már olyan unalmasak, hogy a könyökünkön jönnek ki: RX-7, Eclipse, Evo VIII, 350Z, Skyline, Impreza, Celica, Supra, Golf, márkát nem is szükséges írnom, mindenki be tudja őket azonosítani. Biztos vagyok benne, hogy ha bármelyik tizenévest megkérdezném, milyen autók legyenek a játékban, sokkal inkább a Hondát, az amerikai erőgépeket, vagy bármelyik európai márkát javasolná, nem ezeket, a már-már az unalomig ismert divatautókat. Jó, annyi engedményt teszek, hogy ezek sem tucatautók, helyük van a játékban, de így bizony elég szegényes a kínálat. Hát még ha azt is hozzávesszük, hogy milyen borzalmas motorhangokat sikerült szerencsétlenekhez társítani! Az Underground 2 kifinomult hangzásvilágától ezek a csörömpölések fényévekkel elmaradnak, a turbó sivítása inkább prüszkölés, az pedig vicc, hogy a nitró használatakor elcsöndesül a motor, mintha sugárhajtású lenne.

Döglött oroszlánba nem szép dolog belerúgni, de a végén azért megemlítem, hogy a menürendszer is lehetne átláthatóbb, legalább némi útmutatót kaphatnánk, hogy melyik verseny elnevezése mit takar, ne csak az angolul tökéletesen beszélők legyenek tisztában a fürdőruhás (és mellesleg nagyon szexi) lányok által elmondottakkal.

Puccs fuccs

Az Underground 2 nagy vetélytársaként beharangozott Street Racing Syndicate sajnos nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, az új ötletek felett érzett öröm eltörpül az elkövetett hibák árnyékában. Az esetleges SRS 2-ben ezeken lehetne javítani, de addig még sok víz lefolyik a Rákos-patakon... Az Underground 2 trónját legközelebb csak a májusban megjelenő Juiced veszélyeztetheti.

Tasnádi Zoltán

grafika	20/25
zene	07/15
játékélmény	29/40
kategórián belül	11/15
összhatás	3/5

70%

NFS Underground	94%
NFS Underground 2	93%
Midnight Club II	85%

\+ Olyan összetevők, amelyek mindig is hiányoztak az Undergroundból

– Kétségbeejtő zene és hangok
– Az irányítás arcade-nak is gyenge
– Az autóválaszték lerágott csont

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2
THE SITH LORDS

fejlesztő obsidian kiadó lucasarts web www.lucasarts.com/games/swkotorsithlords

TIPPEK, TRÜKKÖK...

Mivel a Sith Lords hatalmas kaland, úgy döntöttünk, hogy két segítséget is adunk hozzá. Most egy általános tippcsokrot nyújtunk át sok szeretettel, illetve leírjuk, mit kell tudni a mellénk szegődő karakterekről (külön kiemelve, hogy miként nevelhetjük át őket jedivé), illetve elárulunk minden tudnivalót a fénykardokról, az itt-ott elszórt táblázatokból azt is megtudhatjátok, milyen alkatrészekből lehet összeszerelni a nemes fegyvert. Következő számunkban egy végigjátszást közlünk.

Tippek

A játék első tíz órája meglehetősen lineáris, hiszen először a Peragus II bányatelepről kell megszöknünk, aztán pedig a Telos bolygó felszínét kell felderítenünk. Innentől kezdve viszont rajtunk áll, hogy a felkínált négy bolygót milyen sorrendben járjuk be. Ha a jó oldalon állunk, talán a Dantooine, ha viszont a gonoszok közé tartozunk, úgy az Onderon lehet a legjobb választás.

Persze bármilyen sorrend lehetséges, de így nem lesz sok gondunk az első harcokban.

Jedink képességeit természetesen bármilyen módon fejleszthetjük, de ha hatékony harcosok akarunk lenni, érdemes két darab egykezes fénykardot forgatnunk, ez sebzi a legtöbbet. Ekkor természetesen minden harci specializációnkat ennek erősítésére fordítsuk (Two-Weapon Fighting, Flurry, Dual Strike). Ha a harcra akarunk koncentrálni, indítsunk Jedi Guardiant, és az ügyességét tápoljuk fel (és amint lehet, tanuljuk meg a Finess: Lightsaber featet). Ellenben, ha inkább az Erő használatára akarunk építeni (hosszú távon ez jóval erősebb), Jedi Consular legyen a karakterünk, és a bölcsességét tornásszuk az egekbe, mert ettől függ, hogy mennyi esélye van az ellenfeleknek a sikeres mentődobásra.

■ **A blaster is életet menthet**

Fehér aurájú karakternél a leghasznosabb Erőképességek a Heal, a Stun és a Stun Droid. Ha gonosz karaktert alakítunk, menjünk rá a Shock, Drain Life és Wound képességek fejlesztésére. Az erősítő, illetve védelmet nyújtó képességeket (Burst of Speed, Energy Resistance, Battle Meditation, Force Aura, Force Valor, Force Barrier) Kreiával mindenképpen tanuljuk meg, ha vele használjuk ezeket, még azok is hatnak főhősünkre, amelyek elvileg csak egy karaktert erősítenek...

Ha elértük a 15. szintet, és elköteleztük magunkat az Erő egyik oldala felé (azaz a jellemünket mutató mérce már legalább 75%-ban kitér valamerre), választhatunk három új, sokkal erősebb kaszt közül. Ezek a jó oldalon a Jedi Watchman, Jedi Master és Jedi Weapon Master; a rosszfiúknál pedig Sith Lord, Sith Marauder és Sith Assasin a választék. A Weapon Master és a Marauder a

Próbáljuk elkerülni a túlerőt!

Mindig gyógyítsuk fel magunkat!

fénykard-vívók legkitűnőbbjei, a harcot erősítő képességekkel felruházva. A Master és a Lord a legjobb Erő-használók, rengeteg hasznos, csak általuk megtanulható Erő-trükkel (mint amilyen a kegyetlen, ám elképesztően hasznos Force Crush). A Watchman és az Assasin a két véglet között található, az ő specialitásuk a láthatatlanná válás – ami nem túl erős extra…

Minden karakter ki tud tanulni három fénykard-technikát és a Force Channel Erő-formát. A Consularok, Jedi Masterek és Sith Lordok ezen felül képesek megtanulni három másik Erő-formát (Force Potency, Force Affinity, Force Mastery). Az összes többi karakter ezek helyett négy fénykard-technikát (Ataru, Shien, Niman, Juyo) sajátíthat el. A tanulás automatikus, a jedi mesterekkel való találkozások után kapjuk meg az újabb lehetőségeket.

Fénykardot, gyorsan

Ha rendesen elolvasunk minden párbeszédet, és felkutatunk minden rejtett zugot, akár 10-15 órába is belekerülhet, mire hozzájutunk az áhított fegyverhez – de ha akarjuk, ez akár öt óra alá is csökkenhet. Három különleges tárgyat – Lens Fixture, Emitter Fixture, Energy Cell Fixture –, valamint egy színes kristályt kell összeszednünk, mire Bao-Dur végre elkészíti első kardunkat. Az első tárgyat a Teloson kapjuk, vagy az ithoriaiaktól vagy a Czerka embereitől, attól függően, hogy melyiknek segítettünk. A másodikért repüljünk Nar Shaddaa bolygójára, menjünk el a dokkokhoz, ott keressük fel a Flophouse nevű tömegszállást, és öljük meg a Lootra nevű figurát. Eddigre jó eséllyel van már színes kristályunk (ha végignéztük a kereskedők kínálatát), és valószínűleg már legalább 25%-ban kilengünk valamelyik jellem felé, úgyhogy ügessünk vissza a hajónkra, és győzzük le Visast, akitől megkapjuk a harmadik alkatrészt.

Érdemes a keményebb csatákban használni a különböző pajzsokat, mert ezek a KOTOR 2-ben rendkívül erősek lettek. Mindig igazodjunk az adott ellenfelekhez: van, aki ellen a közelharci, mások ellen a tűztől, vagy a lézerektől védő pajzs válik be. Ha még így is túl nehéznek bizonyul néhány csata (pl. a Visas, a Vrook, vagy a nar shaddaai twi'lek fejvadászok elleni küzdelem elég kemény), használjunk aknákat. Ez különösen akkor működik jól, ha van időnk felkészülni – ilyenkor rakjunk le ugyanarra a helyre vagy öt erős aknát – lehetőleg sebzőt és bénítót egyaránt –, majd vezessük oda gyanútlan áldozatunkat.

A fénykard-ápolás titkai

A Sith Lords legfontosabb tárgya a fénykard, amit jedink csak meglehetősen későn szerezhet meg (bármelyik bolygóra megyünk a Telos után – a Koribban kivételével – ott megszerezhetjük az első kardot). Egy fénykard hat komponensből épül fel: három kristályból, egy energiacellából, egy emitterből és egy lencséből. E tárgyakat, csakúgy, mint szinte az összes többit, véletlenszerűen szétszórva találhatjuk meg a világban; minden újrajátszásnál változik a boltok kínálata, a ládákban, illetve az ellenfeleknél levő kincsek összetétele. Ez alól csak néhány, jutalomként kapott tárgy jelenti a kivételt – már csak ezért is érdemes minden mellékküldetést megoldanunk.

Az űrállomást meg kell védenünk

A három kristály közül az egyik a fénykard színét szabályozza, ebből tízfélét találhatunk a játékban (kék, zöld, sárga, vörös, lila, narancs, ezüst, bronz, ciánkék, viridian – ez utóbbi világoszöld). A másik két kristály különböző tápokat ad, így érdemes ezekből összegyűjteni a lehető legtöbbet. A 26 különböző kristály képességeiről készítettünk egy táblázatot, érdemes átböngészni (a DS azt jelenti, hogy csak gonosz, míg a LS azt, hogy csak jó jellemű karakter használhatja).

Létezik egy különleges kristály, amit a Dantooine-on, a Crystal Cave-ben kapunk meg. Ez a mi ne-

Kristályok

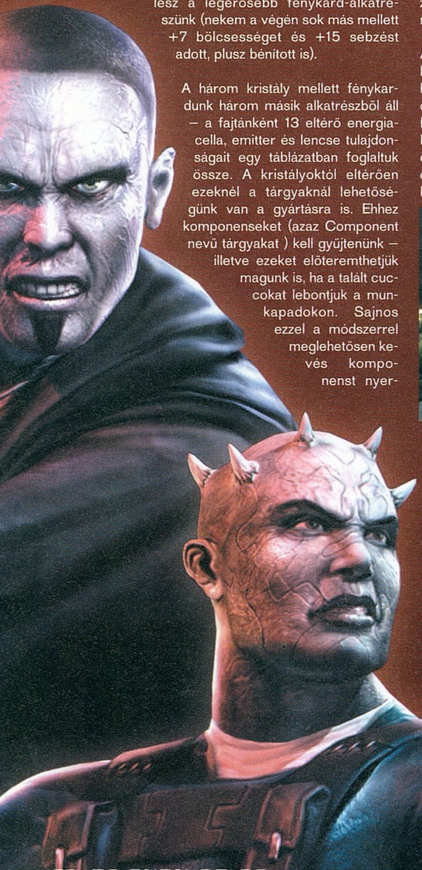
Név	1. hatás	2.hatás	3. hatás
Adegan	+2 sebzés		
Ankerres Sapphire	+2 erő, +1 ügyesség	+2 regeneráció	2x esély kritikus találatra
Barab Ore Ingot	+2-16 tűzsebzés		
Bondar	25% esély 6 mp bénításra		
Damind	+3 támadás		
Dragite	+1 egészség	+1 szónikus sebzés	
Eralam	+2 sebzés	+2 támadás	
Firkrann	+2-12 sebzés droidok ellen	+2 támadás	
Jenruax	+2 sebzés	+5 lézervisszapattintás	
Kaiburr	+3 bölcsesség	+3 egészség	+3 regeneráció
Kasha	+2 bölcsesség	+1 támadás	
Lorrdian Gemstone	+2 védekezés	+3 védekezés lézerek ellen	
Nextor	+1 támadás	2x esély kritikus találatra	
Opila	+3 sebzés	+2-12 sebzés kritikus találatkor	
Phond	+1-6 sebzés		
Pontite	+1-10 fagysebzés	+2 karizma	
Qixoni (DS)	+5 sebzés	+1 Erő-regeneráció	
Rubat	+1 sebzés	+1 támadás	
Ruusan	+1 bölcsesség	+1 karizma	
Sapith	+3 sebzés	+2 támadás	
Sigil	+1-6 sebzés	+1 támadás	
Solari (LS)	+3 sebzés	+1-8 sebzés a sötét oldal ellen	+3 támadás
Stygium	+4 lopakodás	+1 ügyesség	+1 támadás
Ultima-Pearl	+1-6 sebzés kritikus találatkor	+2 sebzés	+3 támadás
Upari	+1-8 sebzés	+3 támadás	
Velmorite	+1 ügyesség	2x esély kritikus találatra	

vünket viseli (pl. az enyém Grath Crystal volt), és velünk együtt erősödik. Ez azt jelenti, hogy minden szintlépésünk után el kell cipelnünk Kreiához, aki „szinkronba hozza" a lelkünkkel, így erősítve azt (ehhez sajnos ki kell vennünk a kardból, majd a kezelés után visszapakolni). Ha esetleg a jellemünk változik, úgy a speciális kristály képességei is

hetünk. A legjobb módszer a komponenstermelésre, ha a felesleges vacakjainkat eladjuk, és Advanced Medpaceket vásárolunk rajta, majd azokat szétszedjük. Ezzel a módszerrel nagyjából 20 pénzért juthatunk egy komponenshez, ami messze a legjobb arány a játékban (ez függ a Repair képességtől is). Ha kicsit csalni szeretnénk, még

Emitterek

Név	Elkészítéshez szükséges képesség	1.hatás	2. hatás
Deflection Emitter	Repair (5)	+1 lézervisszapattintás	
Disrupting Emitter	Repair (7)	25% esély 2 környi lassításra	-1 védekezés
Crude Phobium Emitter	Repair (9)	25% esély 2 környi lassításra	-3 védekezés
Fencing Emitter	Repair (11)	+1 sebzés, +1 védekezés	-2 lézervisszapattintás
Improved Deflection Emitter	Repair (13)	+2 lézervisszapattintás	+1 védekezés
Advanced Disrupting Emitter	Repair (15)	25% esély 2 környi bénításra	-1 védekezés
Synthesized Phobium Emitter	Repair (17)	25% esély 2 környi bénításra	-3 védekezés
Improved Fencing Emitter	Repair (19)	+2 sebzés, +2 védekezés	-2 lézervisszapattintás
Expert Deflection Emitter	Repair (21)	+4 lézervisszapattintás	+1 védekezés
Superior Disrupting Emitter	Repair (23)	25% esély 3 környi bénításra	-1 védekezés
Phobium Alloy Emitter	Repair (25)	25% esély 3 környi bénításra	-3 védekezés
Expert Fencing Emitter	Repair (27)	+3 sebzés, +2 védekezés	-2 lézervisszapattintás
Refined Phobium Emitter	Repair (29)	50% esély 3 környi lassításra	-1 védekezés



megváltoznak. A nevünket viselő követ kilenc szinten keresztül erősíthetjük, és nagyon hamar ez lesz a legerősebb fénykard-alkatrészünk (nekem a végén sok más mellett +7 bölcsességet és +15 sebzést adott, plusz bénított is).

A három kristály mellett fénykardunk három másik alkatrészből áll – a fajtánként 13 eltérő energiacella, emitter és lencse tulajdonságait egy táblázatban foglaltuk össze. A kristályoktól eltérően ezeknél a tárgyaknál lehetőségünk van a gyártásra is. Ehhez komponenseket (azaz Component nevű tárgyakat) kell gyűjtenünk – illetve ezeket előteremthetjük magunk is, ha a talált cuccokat lebontjuk a munkapadokon. Sajnos ezzel a módszerrel meglehetősen kevés komponenst nyer-

mielőtt megkapnánk az első fénykardunkat, kérjük meg Bao-Durt, hogy készítsen nekünk néhány pajzsot. Ezeket szépen bontsuk szét komponensekre, majd ismételjük addig, míg meg nem unjuk.

A végére következzen néhány tipp a legjobb fénykardok összetákolásához (a receptek feltételezik, hogy a nevedet viselő kristályt is használod). Ha csak a sebzésre akarsz rámenni, a Barab Ore Ingot + Telgorn Jolt Cell Mark III + Expert Fencing Emitter + Pontite Lens kombinációt ajánlom. Mindenképpen érdemes egy fénykardot kifejezetten droidok ellen felépíteni, itt a Firkrann + Superior Ion Energy Cell + Expert Fencing Emitter + Pon-

Itt a fénykard a siker titka

tite Lens összeállítás a leghasznosabb. Persze nem feltétlenül érdemes ilyen szélsőségekben gondolkodni, érdemes mindenre felkészülni. Én a magam részéről a két fénykard együttes használatát javaslom, mert hiába kapunk így némi levonást a találati esélyből, az a rengeteg bónusz, amit a második fegyverbe pakolt dolgokból kapunk, ezt bőven kiegyensúlyozza. Nekem az vált be legjobban, amikor egyik fegyverem a kritikus sebzésre volt kihegyezve (mind ennek esélyét, mind az ilyenkor bekövetkező sebzést növelték az alkatrészek), a másik pedig a minél nagyobb sebzés mellett bénított is. Ezt egészítettem ki néha a fent említett módon elkészített antidroid összeállítású karddal.

Szociológia-óra

A Sith Lordsban igen fontos, hogy társainkkal jó viszonyban legyünk, hiszen ezáltal nem csak erősíthetjük őket, és rengeteg plusz információt szerezhetünk róluk – valamint magunkról –, de némelyiküket jedivé is kiképezhetjük. Ehhez megfelelő befolyást kell szereznünk felettük, ami lényegében azt jelenti, hogy elvárásaiknak megfelelő módon kell viselkednünk, legalábbis akkor, amikor velük vagyunk. Természetesen a befolyásszerzés összes lehetőségét itt nem tudjuk felsorolni, de támpontokat adhatunk, hogy miként kezeljük őket. Ez már csak azért is fontos, mert a romantikus szálak csak akkor jönnek elő, ha kellően jó viszonyba kerülünk az érintettekkel (ha férfit játszunk, Visas és Handmaiden, ha nőt, akkor Atton, Disciple és Visas (!) lehet partnerünk).

T3-M4

Faj: Robot
Kaszt: Tudományos droid
Hol csatlakozik: Az Ebon Hawk fedélzetén

T3 – noha szerelhetünk rá lézerpisztolyt – nem túl jó a harcban, annál jobban ért viszont a zárakhoz és a számítógépekhez. Ha mi is értünk ezekhez, fejleszthetünk programozásán, javítva tulajdonságain. Ha a kegyeibe akarunk férkőzni, mindig legyünk vele kedvesek, állandóan dicsérjük meg a hajón végzett munkáját, és legyünk barátságosak a világban található többi robottal.

Pazaak

Az első rész kártyajátéka visszatér, nagyjából változatlan módon (ez egyfajta „huszazás" ahol nem csak húzni tudunk, de a saját pakliból is kijátszhatunk lapokat). Annyi eltérés mindenesetre van, hogy végre nem mindig a gép kezd, mint régen. Ez jelentős könnyítés, ahogy az is, hogy néhány kivételes, aranyszínű laptól eltekintve a speciális kártyákat csak megvenni tudjuk, nyerni nem. Kártyákat szinte minden kantinban tudunk vásárolni, de érdemes üzletelni egy rodiánnal a Citadel Stationön, illetve egy ithoriaival a Dantooineon. A gép általában 18-nál megáll, ha pedig már nincs saját lapja, 16-nál is abbahagyja – ezt jó eséllyel ki lehet használni.

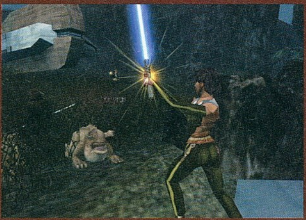
HK-47 összerakása

Négy alkatrész szükséges ahhoz, hogy az első rész kedvenc karaktere, a morózus bérgyilkos-droid, HK-47 régi pompájában tündököljön. Az elsőt még a Peraguson szerezhetjük meg, ha a HK-50 droid elpusztítása után „kihullaraboljuk" a maradványokat. Nar Shaddaa-n, miután T3-mal betörünk Vogga raktárába, szintén ilyen droidok támadnak, tőlük is szerezhetünk egy alkatrészt. A harmadik alkatrészt az Onderonon, az 1B-8D nevű kereskedő kínálatában találjuk. Az utolsó droid-darab Nar Shaddaa-n van, a Kodin nevű kereskedőtől vásárolhatjuk meg.

Kreia
Faj: Ember
Kaszt: Jedi
Hol csatlakozik: A Peraguson

Kreia, mint mentorunk, a KOTOR 2 egyik legfontosabb alakja, így nem véletlen, hogy rengetegszer kell vele beszélnünk. Sok dolgot taníthat nekünk (új Erő-képességeket, valamint megnöveli Erő-pontjaink számát), de ezek nincsenek kapcsolatban a befolyásunkkal. Annál inkább legféltettebb titka: az, hogy honnan ismeri Revant – ezt csak akkor

Derék pilótánk eleinte nem túl erős távolsági harcos, de ha megfelelő mértékben belopjuk magunkat a szívébe, sokat megtudhatunk múltjáról. Ehhez a megfelelő viselkedés, ha komolyan vesszük, megbízunk az érzéseiben, és ha kimutatjuk, hogy



■ Nem érdemes szétosztani erőinket

megbízunk benne (vagy úgy csinálunk, mintha...). Ha velünk van, miközben megölünk egy ártatlant, mindig bemagyarázhatjuk neki, hogy ez volt a helyes út. Ha ellátogatunk Nar Shaddaa lepusztultabb részeire Atton nélkül, találkozhatunk pár twi'lekkel, akik elmesélik múltjának egy sötét szeletét – ha ezzel kapcsolatban elbeszélgetünk vele, jedit faraghatunk belőle.

Bao-Dur
Faj: Zabrak
Kaszt: Technikus (Jedi Guardian)
Hol csatlakozik: A Teloson

Bao-Dur legjobb húzása, hogy segít összerakni első fénykardunkat, valamint hogy fémkezével képes bezúzni bármilyen energiapajzsot. Ha felmelegítjük a mandalori háborúból származó kapcsolatunkat, jedit faraghatunk belőle. Ehhez nem beszélgetnünk kell vele, hanem magunkkal vinni mindenfelé, és neki tetsző dolgokat kell cselekednünk: le-

san viselkedünk. Miután eltanultuk tőle a három echani harci fogást, kérjük meg, hogy öltözzön fel – amikor új ruhát vesz fel, kérdezzük ki róla, majd meséljük a dolgot el Kreiának. Ha ezután visszamegyünk hozzá, felébreszthetjük benne az Erőt.

■ A két fénykard a legeffektívebb

Disciple
Faj: Ember
Kaszt: Tudós (Jedi Consular)
Hol csatlakozik: A Dantooine-on

Csak akkor csatlakozik, ha nő a központi karakterünk. Disciple ugyan nem túl erős karakter, de ha jedivé neveljük a gyermekkorában padawanként okuló férfit, kellemes útitársat faraghatunk belőle. Ehhez persze az szükséges, hogy teljesen elnyerjük a bizalmát; ezt főként úgy tehetjük meg, ha beszélgetéseink során dicsérjük neki a Jedi Tanácsot és magát a Köztársaságot.

Visas Marr
Faj: Miraluka
Kaszt: Sith
Hol csatlakozik: Az Ebon Hawkon

Visas akkor támad ránk, ha legalább 25%-ban elhajlunk az Erő valamely oldala felé – ami több do-

Ha kétszer végigvittük a játékot, egyszer gonosz, másszor jó oldalon, a harmadik végigjátszás alkalmával további párbeszéd-lehetőségek nyílnak meg.

tudjuk meg, ha behízelegjük magunkat a szívébe. Kreia imádja, ha osztjuk valamiben a véleményét, ha hallgatunk tanácsaira, és ha hozzá hasonlóan senkiben sem bízunk. Nem érdemes erőltetni a túl gonosz vagy jó megnyilvánulásokat, inkább manipuláljuk az embereket – ezt jutalmazza Kreia.

Atton Rand
Faj: Ember
Kaszt: Lövész (Jedi Sentinel)
Hol csatlakozik: A Peraguson

gyünk mindenkivel szemben megértők, és ismerjük el kivételes technikusi képességeit.

Handmaiden
Faj: Echani
Kaszt: Harcművész (Jedi Guardian)
Hol csatlakozik: A Teloson, a jégalatti bázison

Csak akkor csatlakozik, ha férfi a központi karakterünk. Handmaiden azt szereti, ha nyíltak, barátságosak vagyunk, de harcból soha meg nem futamodunk. Azt sem csípi, ha Visasszal túl barátságo-

log miatt is jó. Először is megtanítja a Force Sight Erő-képességet. Másodszor rendkívül jó harcos. Harmadrészt ő a legdögösebb lány az Ebon Hawk fedélzetén (ráadásul a szintén igen vonzó Kelly Hu a szinkronhangja!). Befolyást úgy szerezhetünk felette, ha szabad utat engedünk helyenként brutális természetének, ha megmutatjuk, hogy erősebbek vagyunk, mint a galaxis bármely más lénye, és ha megértően viszonyulunk a vele, illetve a bolygójával történt eseményekhez.

Lencsék

Név	Elkészítéshez szükséges képesség	1.hatás	2. hatás
Dragite Lens	Awareness (7)	+2 sebzés	
Synthesized Byrothsis Lens	Awareness (9)	+1 sebzés, +1 támadás	-2 lézervisszapattintás
Adegan Lens	Awareness (17)	+1-12 sebzés	
Pure Byrothsis Lens	Awareness (19)	+2 sebzés, +2 támadás	-3 lézervisszapattintás
Pontite Lens	Awareness (27)	+1-12 sebzés, +1 támadás	
Enhanced Byrothsis Lens	Awareness (29)	+4 sebzés, +3 támadás	-4 lézervisszapattintás
Beam Gem Lens	Computer Use (11)	+1 sebzés, 2x esély kritikus találatra	
Vibration Lens	Computer Use (13)	+1-8 sebzés	-1 sebzés, -1 védekezés
Improved Beam Gem Lens	Computer Use (21)	+1 sebzés, +1 támadás, 2x esély kritikus találatra	-3 lézervisszapattintás
Improved Vibration Lens	Computer Use (23)	+2-12 sebzés	-1 sebzés, -1 védekezés
Synthesized Kunda Lens	Treat Injury (5)	+1 lézervisszapattintás	
Pure Kunda Lens	Treat Injury (15)	+1 támadás	-2 lézervisszapattintás
Ossus Dueling Lens	Treat Injury (25)	+2 támadás	-3 lézervisszapattintás

Swoop Racing

A KOTOR 2-ben három swoop pályát találhatunk, méghozzá Citadel Stationön, Onderonon és Nar Shaddaa-n. Ezek trükkösebbek, mint amit az első részben láthattunk, mert helyenként elkerülhetetlen akadályokba is ütközhetünk. A megoldást az ugrás jelenti, ugyanis új fejlesztésű gépeink erre is képesek. Mindhárom pályán létezik optimális útvonal, amelyen tulajdonképpen szünet nélkül gyorsítótól gyorsítóig haladhatunk. Érdemes pár gyakorlókört futni, mert az élelmes designerek elrejtettek néhány megtévesztő turbózót is, amelyeket nem célszerű használni.

■ Mira rakétavetővel harcol

■ A Heal a leghasznosabb képesség

HK-47
Faj: Robot
Kaszt: Bérgyilkos droid
Hol csatlakozik: Az Ebon Hawkon

Miután sikerült összeraknunk a jó öreg bádogdobozt, kiderül, hogy HK továbbra is fantasztikus távolsági harcos – különösen, ha valami durva ismétlőfegyverrel szereljük fel. Érdemes jóban lenni vele, mert rengeteg bónuszt szerezhetünk így a képességeinkre. Beszélgetés során nem nagyon szerezhetünk befolyás-pontokat fölötte, annál inkább, ha gonosz dolgokat viszünk véghez a társaságában; vagyis ha a békés helyett az aljas vagy erőszakos megoldást választjuk, és számolatlanul öljük az ártatlanokat.

Mira
Faj: Ember
Kaszt: Bérgyilkos (Jedi Consular)
Hol csatlakozik: A Nar Shaddaa-n

Csak akkor csatlakozik, ha karakterünk a jó oldal hive, amikor Nar Shaddaa-n járunk. Mira tovább gazdagíthatja jedilány-háremünket – bár Handmaidennel és Visasszal szemben őt nem lehet elcsábítani. Ha ez a célunk, beszélgessünk vele sokat és mindig legyünk kedvesek – mintha csak Bao-Durral akarnánk jóban lenni. Ha kellően beloptuk magunkat a szívébe, derítsük ki, hogy miért érzi olyan jól magát a hajónkon (ehhez 11-es awareness kell), majd miután Kreia elmesélte látomását az „élő" Nar Shaddaa-ról, beszéljünk vele ismét.

Hanharr
Faj: Wookie
Kaszt: Bérgyilkos
Hol csatlakozik: A Nar Shaddaa-n

Csak akkor csatlakozik, ha karakterünk a sötét oldal hive, amikor Nar Shaddaa-n járunk. A brutálisan erős wookie sajnos nem nevelhető jedivé, de ha megmutatjuk neki, hogy ki az úr az űrben, rengeteg bónuszt kaphatunk mind neki, mind magunknak. Ehhez a lehető legkegyetlenebb, legmegalázóbb dolgokat kell a fejéhez vágnunk, hogy teljesen megtörjük a személyiségét. Nem túl kedves dolog, de hát ilyen az Erő Sötét Oldala...

GO-TO
Faj: Robot
Kaszt: Harci droid
Hol csatlakozik: A Nar Shaddaa-n

Goto robotba ültetett megfelelője érdekes sztorikat tud mesélni, de ehhez az kell, hogy elfogadjon minket felettesének. Mivel maga sem kimondott ma született bárány, szereti a kegyetlenkedést – ugyanakkor az is fontos számára, hogy minden kiszámítható, állandó legyen. Ez a valóságban azt jelenti, hogy a Köztársaság fenntartásán kell dolgoznunk – ha megvédjük Khoondát, és ha a királynőt segítjük az Onderonon, jutalomban részesülünk.

Mandalore
Faj: Mandalori
Kaszt: Katona
Hol csatlakozik: A Dxunon

Mandalore ugyan érdekes személyiség, ráadásul ő Canderous az első részből, ám nem tudunk nála igazán sok dolgot elérni a hízelkedéssel. Igaz, a jellemét a magunkéhoz hajlíthatjuk, de ezen felül nem érhetünk el semmit. Tiszteli, ha erőszakosan viselkedünk, ha segítünk neki minden mandalorit összegyűjteni zászlaja alatt, és azt is díjazza, ha Vaklu mellett tesszük le a voksunkat az onderoni polgárháborúban.

Grath

Energiacellák

Név	Elkészítéshez szükséges képesség	1.hatás	2. hatás
Diatium Energy Cell	Computer Use (7)	+1 sebzés	
Improved Diatium Energy Cell	Computer Use (15)	+2 sebzés	
Superior Diatium Energy Cell	Computer Use (23)	+4 sebzés	
Ultimate Diatium Energy Cell	Computer Use (29)	+5 sebzés	
Discharge Energy Cell	Demolitions (5)	+1-3 sebzés kritikus találatkor	
Telgorn Jolt Cell Mark I	Demolitions (11)	+1-3 elekromos sebzés	
Improved Discharge Energy Cell	Demolitions (13)	+1-6 sebzés kritikus találatkor	
Telgorn Jolt Cell Mark II	Demolitions (19)	+1-4 elekromos sebzés	
Superior Discharge Energy Cell	Demolitions (21)	+1-8 sebzés kritikus találatkor	
Telgorn Jolt Cell Mark III	Demolitions (27)	+1-8 elekromos sebzés	
Ion Energy Cell	Security (9)	+1-4 sebzés droidok ellen	+1-4 sebzés kritikus találatkor
Improved Ion Energy Cell	Security (17)	+1 sebzés droidok ellen, +1-8 ionsebzés	+1-3 sebzés kritikus találatkor
Superior Ion Energy Cell	Security (25)	+2 sebzés droidok ellen, +1-12 ionsebzés	+1-6 sebzés kritikus találatkor

■ A gránátok igen hasznosak

■ A Dxun lakói veszélyesek

■ Polgárháborúban is részt vehetünk

NYEREMÉNYJÁTÉK – CSÚCSGÉPET PROFIKNAK!

A kép illusztráció!

A fődíj három sarokra van Tőled!

Így játssz:

- Gyűjtsd össze a PC GURU 2005. évi első három számában megtalálható nyerő sarkokat,
- szerezd meg az egyéni azonosító kódodat a PC GURU weboldalain,
- küldd vissza 2005. március 22-ig az azonosítóddal ellátott nyerő sarkokat a címünkre és,
- legyen tiéd a nyeremények egyike!

Nyerd meg a főnyereményt: egy 400 000 forint értékű álom PC-t,

vagy a további értékes nyeremények egyikét (az év legjobb játékait, PC GURU ajándékokat, hardver tartozékokat stb.)!

Játssz velünk! Érdemes!

Sorsolás: 2005. március 31-én.

Címünk: PC GURU szerkesztősége 1300 Budapest 3, Pf. 362

A borítékra írd rá: „Nyerő sarkok"

A további részleteket megtalálod a PC GURU weboldalán:

www.pcguru.hu

2005/3

Azonosító:

Nyerő sarok

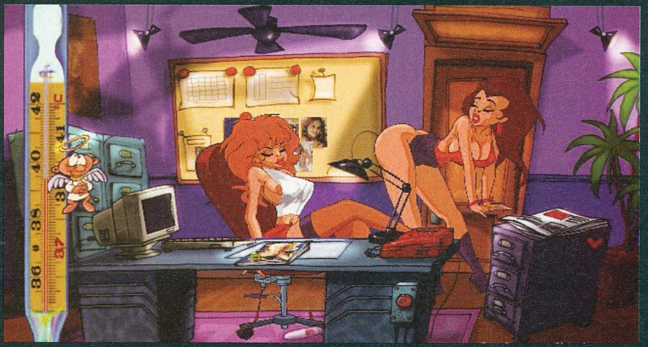
Több

Leplezetlen, és direkt olvasószám-növelő próbálkozás következik: a pár oldallal odébb ismertetett Playboy: The Mansion és Guy Game ürügyén a fedetlen női keblek jegyében telik az e havi nosztalgiarovat. Erotikus játékok a múltból, avagy mire rángattuk a joystickot a múlt évezredben – csak itt, csak most, csak nektek, csak tessék...

Ezzel játszottunk:

...5 éve: Lula

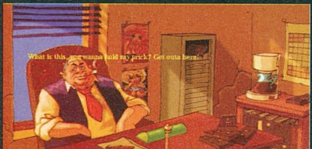
A Playboy: The Mansion elődjének tekinthető az 1998-ban megjelent Lula: Sexy Empire, amely szintén a gazdasági szimuláció műfajában próbálta megnyerni a kebelbarátok figyelmét. Bár a rajzfilmes kivitelezésű főhős, Lula kellemes jelenség volt, nem tudta elrejteni a három részre osztott játékmenet gyengeségeit. A játékos első feladata egzisztenciateremtés volt, amit a Luláról készített képek és filmek eladásával teljesíthetett, majd a második megmérettetésben egy komplett filmkiadó gründolásáért kellett tologatni az egeret. Végül a türelmesebbek szexbolt-hálózatot is kiépíthettek, a hirdetésekből és a termékekből befolyt pénzt pedig a Sexy Empire végső céljára, a saját kábeltévé-állomásra fordíthatták. Sajnos mindezt végtelenül könnyű és monoton volt elérni, komoly kihívás nem volt a programban – a tetszetős, ám semmitmondó átvezető animációkat pedig hamar megunta a játékos. A folytatás, az űrben játszódó Wet Attack: The Empire Cums Back megismételte az elöd hibáit, ezért ez is hamar eltűnt a feledésben. A készítők azonban újabb merényletre készülnek: a Lula 3D című kalandjátékon dolgoznak éppen – talán majd ez több lesz, mint egy jó animációgyűjtemény, amit minduntalan megzavar valami játékszerű izé...



■ A Lula elsősorban vidám, sikamlós grafikájának köszönhette a sikert

...10 éve: Biing!

Adj a Theme Hospitalhoz némi erotikát, cseréld le Hildegard főnővért Jenna Jamesonra, és megkapod a Biinget! A kerek 10 éve debütált kórházszimulátor valamivel jobban sikerült, mint a Lula-széria. A nővérkék és doktornők öncélúan mutogatott bájai mögött tisztességesen összerakott menedzserjáték rejtőzött, amely azonban túl egyszerű volt, és semmi különlegességet nem tudott felmutatni, így a játékosok ezt is hamar félredobták egy jobb gazdasági szimulátorért (akárcsak az 1999-es második részt). Akik emlékeznek rá, bizonyára nem a technikai részleteket idézik vissza, hanem a furcsa hangulatú Biing-kórházat, ahol az orvosok többet törődtek a nővérekkel, mint a betegekkel, és ahová bizonyára nem a szívbetegeket fektették, ők ugyanis hamar elpatkoltak volna az ápolók rövid köpenye alól kivillanó Silicon Graphics láttán...



■ Mi történik ott az asztal alatt?

■ Larry 3: rég volt, szép volt...

...15 éve: Leisure Suit Larry 3: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals

Azt mondják, az a legjobb erotika, ami nem mutat semmit. A Larry-sorozatot ez alapján nyugodtan nevezhetjük erotikusnak (bár a későbbi részek jóval merészebbek voltak, mint az első, '87-es Larry). A '90-es évek poliészter zakós hőse, Larry Laffer hat kalandjátékban próbálta meghódítani a földgolyó nőállományát, és bár megpróbáltatásai során előfordultak forró helyzetek (amelyeket a monitoron cenzúrázva vagy egészen ártatlanul beállítva láthattunk), a készítő Sierra elsősorban a sztorira koncentrált. A mai napig a legjobb kalandjátékok között számon tartott sorozatnak a harmadik epizódján kacaghattunk könnyesre magunkat 15 évvel ezelőtt, és ez a rész több szempontból is különleges volt. A Larry 3-ban voltak először ügyességi minijátékok (nem nyerték

■ Kórház a város szélén

el a keményvonalas kalandrajongók tetszését), és ez volt az első olyan folytatás, amelyben nemcsak Larryt irányíthattuk, hanem az aktuális női főszereplőt, Pattit is. A cselekményt pedig a korábbi két résztől eltérően nem a hormonok mozgatták, hanem a szerelem, ezért ezt az epizódot tartják a legszentimentálisabb – és sokak szerint éppen ezért a legjobb – Larry-játéknak.

(Letöltés: http://retrogames.intranet.hu)

...20 éve: Sex Games

Százezer forintos kérdés régi C64-tulajdonosoknak: mi a közös a Decathlon című sportjátékban és a Sex Gamesben? A helyes válasz: a joystickrángatás. Húsz évvel ezelőtt ugyanis még olyan programokat is el lehetett adni, amelyek játékmenete kimerült az eszetlen joystickgyilkolásban. A Decathlon tíz sportágát ugyanúgy kellett játszani: az irányítókar jobbra-balra rángatásával ösztökéltük mozgásra emberünket, és minél gyorsabban végeztük a nem kicsit fárasztó alkarmunkát, sportolónk annál messzebbre vetette a diszkoszt, és annál jobban teljesített magasugrásban. A vidám németek által gyártott Sex Games hasonló elven működött, csak éppen a joystick kíméletlen húzogatását nem virtuális sportteljesítménnyel, hanem karikatúraszerűen megrajzolt és animált, ám egészen direkt szexjelenetekkel honorálta. A harmadik pályától kezdve már gyakorlatilag teljesíthetetlen volt a játék ínhüvelygyulladás nélkül (összesen öt pálya volt elérhető), ezért sokan pár perc után letörölték a kalózkazettáról. Valószínűleg ők jártak el bölcsen, az utolsó szinten kibontakozó Laokoón-csoportért ugyanis nem volt érdemes megfájdítani a csuklót és kitörni a joystick mikrokapcsolóit...

(Letöltés: http://web.externet.hu/sk/c64/)

Stöki

AQUA computer
Belváros
Tel: (1) 322-46-58
Asia Center
Tel: (1) 688-90-24
Buda
Tel: (1) 279-11-86
www.aqua.hu

Inno iMX 128 256MB MP3 lejátszó 15.700 Ft
17" KTC 7002FD Flat Monitor 29.500 Ft
Linksys WRT54G broadband router 19.250 Ft
17" Samtron 73V LCD Monitor 67.900 Ft

Original PrintStar
TONER • INK • RIBBON
Cégünk újragyártott három év garanciával rendelkező festékkazettái és tintapatronjai felhasználhatóak lézer és tintasugaras nyomtatókhoz fénymásolókhoz és faxokhoz.
farbax
Vállalkozás a jövőért.
FARBAX IRODATECHNIKAI MÁRKABOLT
1024 Budapest, Lövőház u. 33.
Tel.: 212-4432 Fax: 212-5278 Mobil: 20/449-6515
E-mail: shop@farbax.hu • www.farbax.hu
Forgalmazunk használt, de kiváló állapotban lévő Compaq, Siemens és Dell PC-ket, Nokia, Eizo, Sony és Compaq monitorokat, Hewlett Packard és Lexmark nyomtatókat.

HardWare SoftWare HardWare SoftWare
levion@levion.hu www.levion.hu
LEVION
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET
Új és használt számítógépek, alkatrészek eladása, vétele, beszámítása, javítása.
XIV. ker. Erzsébet királyné útja 49.
Tel.: 252-17-64 Tel/Fax: 422-02-57
Nyitvatartás: H-P: 10-19, Szo: 10-14

DVD készítés
3 lépésben!
www.canopus.hu

MagiComp
A Belváros szívében
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky 60.
Üzlet 373-05-82
Szerviz 373-05-81
FOXCONN, ABIT és GIGBYTE alaplopok TELJES VÁLASZTÉKA!
ABIT NF7/NF8 10.960/18.940
ABIT NF7S2/S2G 12.640/13.692
ABIT IS7E/E2G 13.992/13.940
GigaByte NF9 (939) 24.000
96XT/XT Turb. HIS 25.990/31.692
DDR 256/512 Brand 6.080/12.080
AIRIS DVD-DivX lejátszó 15.920
Többre vagy kíváncsi? Reggel 8-tól nézz be hozzánk!!!
www.magicomp.hu
Nyitva: H-P 8-20 Szo 10-16
Sulinet expressz
Online rendelés!
info@magicomp.hu
LG 4163 DVD-+RW 13.192
NEC 3520 DVD-+RW 12.784
Pio 109D DVD-+RW 14.440
DTK MNT-996PYW 19" monitor 35.992
Már reggel 8 órától!!!
A feltüntetett árak nettó árak és a hirdetés felmutatása esetén érvényesek.

ATI X850XTPE 99.600 124.500 X800Pro 71.600 89.500
9550XT 16.760 20.950 9550 128bit 12.400 15.500
PCIe GeF6800GT 79.960 99.950 6600GT 37.960 47.750
SecureDigital 256: 4.960, 512: 7.800 1GB: 14.400
PenDrive USB 2.0 512 MB: 7.600, 1 GB: 13.960
16x Pioneer 109 14.240 17.800 NEC 3520 11.960 14.950
Logitech MX1000 14.960 18.700 OEM opt. 2.800 3.500
3 év garanciás HD-k Samsung 80 G 10.560 13.200
160 G SATA 18.400 23.000 160 G 8MB 16.960 21.200
Maxtor SATA 300 G 36.960 46.200 200 G 20.400 25.500
WD Raptor 10000 ford. 5 év gar 73 GB 35.200 44.000
AMD Athlon 64 939 Box 3000+ 29.960 37.450
A-DATA 512MB/ 500 19.360 24.200 600 23.800 29.750
Samsung lézeres multifunkciós készülékek :
SCX-4100 58.600 73.250 SCX-4216Fax 82.600 103.250
Chieftec -25% pl. Dragon ház (360W) 18.960 23.700
tápok: 300W 5.600 7.000 460W silent 16.800 21.000
Kingmax, Corsair memóriák, Enermax tápok
ZALMAN hűtők, tuning és modding alkatrészek
Fekete: nettó ár Piros: bruttó ár Az akciókról, aktuális árakról a WEB-oldalon, telefonon, illetve az üzletben kap felvilágosítást !

GIGABYTE TECHNOLOGY
NF4! K8NF-9 23.600 29.500
K8NXP-SLI! 42.640 53.300,
NForce2 NF-RZ 10.880 13.600
Csúcsminőség, 3 év garancia !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal, választékkal (hálózati eszközök is !), akciókkal

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69.
Tel: 413-0450
H-P: 10-19, Szo: 10-14
www.aliencomputers.hu

Sulinet expressz
A SULINET MÁR MINDENKIÉ !
Tetszőleges konfigurációk sulinetes alkatrészekkel.
Segítünk a legjobb megoldás kiválasztásában

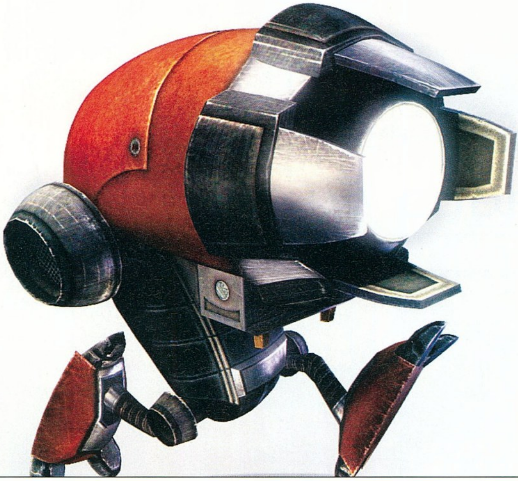
Hyundai TFT-akció (3 év gar.!)
15" TFT 41.800 52.250
17" TFT 54.800 68.500
A legolcsóbb márkás TFT-k !

Sirius Plus (közepes irodai, otthoni) 54.600 68.500
(AMD 2400+, 256 MB, 80 GB, CD, VGA, hang, LAN, AGP)
Sirius 2 (erős irodai, alap játékgép) 69.600 87.000
(AMD 2600+, 256 MB, 80 GB, DVD, ATI 9550, 5.1 hang)
Sirius 2+ (erős irodai, közép játék) 86.400 108.000
(Gigabyte 7NFRZ, AMD 2800+, 256 DDR, 80 GB HD, CDRW+DVD, Radeon 9550XT, 5.1 hang, Deer ház 300W)
Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) 124.880 156.100
(NF3 lap, Athlon64 2800+, 512/400 DDR Kingmax, 120 HD CDRW+DVD, GeForce 5900XT, 5.1 hang, Deer ház 350W)
Alpha C (felső-közép játék /Intel) 138.400 173.000
(ld. Sirius 3, de Gigabyte 8IPE100G, P4 3.0GHz Prescott)
Sirius 3 Max (felső kat.játék AMD) 181.600 227.000
(Gigabyte K8NF9 NForce4/939, Athlon64 3000+,1GB DDR Brand, 160 GB SATA, 16x DVD±RW 2 layer, GeF6600 GT PCIe, 7.1 audio, Chieftec midi 360W, Logitech Cordless Opt.)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) 191.600 239.500
(ld.Sirius 3 Max, Gigabyte 8I915P,P4 3.2 LGA,6600GT PCIe)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) 405.960 507.450
(GigaByte K8NXP-SLI, AMD Atlon 64 3500+, 1 GB RAM, 36GB WD Raptor 10k rpm + 200GB SATA, Pioneer 109D, 2 x GeForce 6800GT, Chieftec ház 460W, Logitech MX1000)

Tetszőleges konfigurációk 3 év garanciával munkahelyre, otthonra, csúcsgépek játékra
ingyenes összeszerelés, teszt, telepítés !!!
Színes másolás, nyomtatás A3+-ig
A4-es bruttó 120 Ft, 100 oldaltól 100 Ft !!

SUZUKI HÁZ
Történelmi árak történelmi részletek
www.suzukihaz.hu
Alto: 1.686.000,- tól, akár havi 16.860,-ért
Wagon R:1.848.000,-tól akár havi 18.480, -ért
Ignis: 2.005.000 ,- tól, akár havi 20.050,-ért
vagy
hozza be régi kedvencét,
s nem fizeti csak a részletek felét, negyedét!

Az akció január 15-től a készlet erejéig tart. A hirdetés nem minősül nyilvános ajánlattételnek, részletekről érdeklődjön márkakereskedésünkben.
1149 Budapest XIV. Egressy út 17-21. Telefon: 273-1957



American McGee
A lázadó

A kilencvenes évek klasszikus id Software-csapatából már többen (John Carmack, John Romero, Sandy Petersen, Graeme Devine) voltak vendégei rovatunknak. Most egy olyan játékipari legenda következik a sorozatban, aki az id-nél kezdte a szakmát, de igazi sztárrá csak a kilépése után vált...

American James McGee 1972. december 13-án született Dallasban (erről sok pletyka kering, de tényleg American a valódi neve hősünknek – amikor az okról kérdeztük, azt mondta: "Anyám füvet szívott a keresztelő előtt..."). Fura családban nőtt fel, hippi anyja folyton cserélgette a nevelőapákat, s eközben American csendes, visszahúzódó gyerekké vált, akit csak a játékok és a filmek érdekeltek. 13 éves korában kapta meg első számítógépét, egy Spectrumot, s ekkor szeretett bele a játékkészítésbe. Három évvel később anyja hirtelen ötlettől vezérelve mindenét pénzzé tette, és lelépett American nevelőapjával (a pénz a férfi nővé operálási műtétjére kellett...), American pedig ottmaradt egy szekrénynyi ruhával, könyvekkel és egy C64-gyel az üres lakásban... 16 évesen így kénytelen volt otthagyni az iskolát, és nagybátyja, J.O. McGee autószerelő-műhelyében kezdett el dolgozni, hogy meg tudjon élni valamiből. American hamar az élet sűrűjében találta magát, és ez megváltoztatta, megkeményítette: rászokott a dohányzásra, tetováltatta magát, kipróbálta a drogokat, többször kapták lopáson (általában valamilyen számítógép-alkatrészt próbált meglovasítani). Úgy tűnt, a lejtőn nincs megállás...

„A célom a szórakoztatás, majdnem lényegtelen, milyen eszközzel érem ezt el. Videojáték, film, videoklip, hagyományos játékok... ez csak az eszköz, az út, amin elérsz az emberekhez. Persze jó lenne egyszer valahogy együtt csinálni az összest. Ugyanaz a csapat készítené a mozifilm animációit, amelyik a játékot építi, a képregény- és regény-verziókat alkotja! Minden egy kézben: Electronic Arts plusz id plusz Pixar..." - American McGee

'92 táján fura figura kezdett el J.O. műhelyébe járkálni; egy vékony, szemüveges srác, egész Texas legkirályabb autójával, egy tűzpiros, agyontuningolt Ferrarival: John Carmack. American gyorsan összebarátkozott Johnnal, akivel hamar találtak közös témát a gyors autók és a számítógépes játékok iránti szenvedélyben. John hamarosan állást ajánlott a gyors észjárású, kreatív srácnak, saját, akkor még nem világhírű, de éppen afelé tartó cégében, az id Software-ben.

"Én akarok lenni a következő Walt Disney - csak egy kicsit... hmmm... őrültebb!" - American McGee

Sztárnevelde

American a Doom 1 fejlesztése alatt érkezett az idhez. Eleinte csak telefonos ügyfélszolgálatos volt, de határtalan lelkesedése és a pályakészítéshez való tehetsége miatt a Doom 2-ben már előléptették pályatervezőnek. American hamar összebarátkozott John Romeróval, majd (miután elvállalta az id játékok zenei aláfestésének megszervezését) Trent Reznorral, a Nine Inch Nails rockbanda frontemberével. A szerény, átlagos külsejű, visszahúzódó fiatalember hamarosan igazi rocksztárrá lett, mind viselkedésében, mind külsejében. Az id a csúcson volt, a játékosok, a sajtó imádta a Doomot, Americannek pedig kiváló érzéke volt a pályatervezéshez, és az id-nél a lehető legjobb mesterektől tanult. A Quake-ben már nemcsak pályaépítéssel, de a játékrendszer megtervezésével, programozással, az AI és a fegyverek megalkotásával is foglalkozott. Akik olvasták a tavaly október-novemberi PC Guru ajándékkönyvet, a Doom legendáját, jól tudják, hogyan folytatódik a történet... A Quake hosszú és kemény fejlesztése alatt az egykor megbonthatatlannak tűnő id-tár-

saságon belül egyre nagyobb feszültségek kezdtek el felgyülemleni. A fő ellentét Romero és Carmack között feszült, de senki sem volt képes kimaradni a háborúskodásból. Carmack az új pályatervező, Tim Willits kedvéért hamar leépítette barátságát Americannel, Romeróval való viszonyát pedig annak sztárallűrjei és finoman szólva is alacsony munkamorálja fertőzte meg. Amikor a Quake fejlesztése a vége felé járt, és nyílt titok volt a cégen belül, hogy Romerónak hamarosan mennie kell, valóságos örökösödési háború tört ki a vezető designer posztjáért. A harcot Carmack pártfogoltja, Tim Willits nyerte, s ezzel a másik két aspiráns, Sandy Petersen és American igen kellemetlen helyzetbe került. Sandy ki is lépett a cégtől, American azonban belevágott az id új játékába, a Quake 2-be, ami – a megváltozott céges hangulattal, munkafegyelemmel, a rajongók szinte teljesíthetetlen elvárásaival és Carmack valóságos terrorjával együtt – teljesen felőrölte.

A Quake 2 után az agyonhajszolt, társaiban csalódott, kiégett American elhagyta az id-t (vagy Carmackék rúgták ki; hol az egyiket mondja, hol a másikat). El akart kicsit távolodni a játékipartól, belevágott egy online kaszinó üzemeltetésébe, de ez gyorsan csődbement. Már éppen a játékok melletti második nagy szerelme (ha az autókat is számítjuk, akkor a harmadik), a filmkészítés felé kezdett kacsintgatni, amikor jelentkezett nála a híres bestselleríró, Michael Crichton (Jurassic Park), és felajánlotta, hogy dolgozzanak együtt legújabb, Idővonal című regényének játékváltozatán. Bár ebből a fejlesztésből American hamar kiugrott (a játék 2000-ben jelent meg az Eidos gondozásában, és csúnyán elhasalt), úgy döntött, pihenteti egy ideig a hollywoodi álmokat, és visszatér a játékokhoz. Nem kisebb cég, mint az Electronic Arts hívta magához...

American Csodaországban

Az EA berkeiben (azon belül is a Maxisnál, ahová elhelyezték) American először általános kreatív tanácsadói szerepet kapott, azaz a fejlesztések korai szakaszában ötleteivel segítette a cégnél készülő összes játékot. Többek között a Sims is sokat köszönhet hősünknek – talán azt is, hogy egyáltalán megjelent, hiszen az EA-s fejesek nemigen hittek a játékban, és valóságos háborút folytattak a Will Wright – American McGee páros ellen a projekt leállításáért.
Néhány hónap konzultánsi munka után már megbíztak annyira Americanben az EA-vezetők, hogy saját projektet adjanak neki. American az id-s korszakból való régi barátait, a Rogue Entertainmentet hozta be a cégbe egy egészen bizarr Aliz Csodaországban-feldolgozás akciójáték készítésére. Az első sztorivázlatok láttán az EA-vezetők kis híján szívszélhűdést kaptak – szó mi szó, volt is miért... Az egyik elképzelés szerint Alice egy drogos tinédzserlány, aki rosszul lesz a diszkóban, s Csodaország a drogos víziójának és a valóságnak egyfajta keveréke lett volna. Végül a klasszikus mese egyfajta szürreális folytatása lett a végleges játék, némileg Tim Burton filmjeinek (Ollókezű Edward, Álmosvölgy legendája) stílusában.

American, a komoly üzletember

Az EA marketinges csapata – bár rettentően nem tetszett nekik a játék – meglátta Americanben a lehetőséget, hogy igazi sztárt faragjanak belőle, és hősünk minden ellenkezése ellenére ragaszkodtak az „American McGee's Alice" címhez (emellett megvették a játékhoz a Quake 3 engine-t). A játék végül két év folytonos háborúskodás közepette készült el, nem lett milliós eladású világsiker, de azért pár százezer elfogyott belőle, és a sajtó valósággal körülrajongta. Az Alice konzolos tervei is készen álltak (sőt American valójában konzoljátéknak szánta az Alice-t), de az EA vezetői valósággal megfojtották a cégről kialakított családbarát képbe nem igazán illeszkedő szürreális játékot. A konzolverziókat lelőtték, a Rogue pedig szép lassan elsorvadt, majd meg is szűnt. Az Alice iránt viszont váratlanul nagy érdeklődés jelentkezett Hollywoodból! Miután Steven Spielberg kijelentette, hogy American Alice-feldolgozása a legjobb, és az eredetihez szellemiségében a legközelebb álló mű, amit valaha látott, az álomgyár nagykutyái azonnal lecsaptak a játékra. A filmátirat jogait a Miramax és Wes Craven horrorfilm-specialista rendező (Rémálom az Elm utcában, Sikoly) szerezte meg végül (a forgatás különféle okok miatt a mai napig nem kezdődött el, viszont rengeteg forgatókönyv-változat született...).

Saját utakon

Miután belekóstolt az id-nél a kicsi, de hatékony fejlesztőcsapatok életébe, az EA-nél pedig a világ legnagyobb kiadójának világába, logikus volt, hogy American saját céget hozzon létre, amiben felhasználhatja tapasztalatait. 2002-ben egykori id-s csapattársával, Dave Taylorral megalapította a játékfejlesztő Carbon6 Entertainmentet, és az egyéb multimédiás területekre specializált The Mauretania Import Export Companyt. American hosszú hónapokra eltűnt a nyilvánosság elől, csak az Alice folytatásáról, az Ozról lehetett különféle pletykákat hallani (az Atari karolta fel a projektet, de aztán anyagi gondok miatt félbeszakították).

2004-ben, hosszú hallgatás után American visszatért a reflektorfénybe – sőt, néha az az érzésünk támad, mintha a csapból is ő folyna. Először is leszerződött a gazdasági szimulátoraival elhíresült Trevor Chan cégéhez, az Enlighthoz, ahol az egészen kellemes sci-fi GTA-klón Scrapland fejlesztésében vett részt, és belekezdett egy másik, titkos játékba is, amiről vélhetőleg az idei E3-on hull majd le a lepel. Pár hónap múlva bejelentette a Bad Day L.A. című játékát (már készül a film is), majd augusztusban American a híres horror-rendező George A. Romeróval (nem rokona John Romerónak) közösen vágott bele egy új projektbe, a City of the Deadbe, amit szerényen csak a „Minden idők legvéresebb játéka" szalagcímmel dobtak be a köztudatba. Emellett zajlanak az Oz film előkészületei (American maga írja a forgatókönyvet, a film mögött Hollywood egyik nagymenője, Jerry Bruckheimer, és a Disney áll), és készül a Twisted Tales trilógia harmadik része, a Grimm is (játék, film és regény egyszerre).

Ennyi munka három ember számára is sok lenne, de úgy tűnik, American bírja – szabadidejében pedig videoklipeket rendez a Radical Media cég számára, vagy haverjaival, Marilyn Mansonnal és Trent Reznorral bulizik... Hősünk tehát elérte, amit akart, igazi sztár lett, és jó úton halad afelé, hogy közelebb hozza egymáshoz a játékokat és Hollywoodot – de mi már nagyon szívesen látnánk tőle egy eredeti, igazi McGee-s játékot. Az Alice óta már öt év telt el, és ha valami hiányzik a mai játékvilágból, az American McGee stílusérzéke és kreativitása!

Hancu

„A nevemmel szinte csak akkor van gondom, ha külföldre utazom. Japánban például többször megesett, hogy bemutatkoztam („Hello, American vagyok"), és kapásból megkaptam, hogy: „Azt látom, hogy amerikai vagy, te majom, de én a nevedet kérdeztem..." Ezért kitaláltam, hogy Japánban Takashi néven mutatkozom be – és csodálatos módon ez működik, az emberek megértik, hogy azért használsz japán nevet, mert a sajátod hülyén hangzik..." - American McGee

a **játékiparban rejlő lehetőségek és az általa generált éves forgalom mértéke a legkomolyabb pénzpiaci elemzőket is jó ideje foglalkoztatja már. A bevételek és forgásban lévő pénzek összértéke egyes statisztikák szerint már lehagyta a moziipar által generált forgalmat is, így nem csoda, hogy a játékipar a nyugati világ közgazdaságtani modelljének egyik legdinamikusabban fejlődő egysége lett. Ahol ennyi pénz mozog, ott mindig akadnak emberek, akik hasznot próbálnak (és tudnak is) húzni belőle. Minden területen akkor lehet eredményes a pénzét befektetni kívánó halandó, ha ismeri azt, és tisztában van annak működésével, valamilyen szinten rálátással rendelkezik a színfalak mögött zajló eseményekre, és jó adag türelemmel, ügyesen kapcsolja össze a rendelkezésére álló információkat.**

Tőzsde itthonról

Természetesen ma Magyarországon nagyon kevesen élnek a lehetőséggel, hogy játékipari részvényeket vásárolva, megérzéseikre (vagy sokkal inkább a józan eszükre) hagyatkozva kisebb profitot termeljenek a családi kasszába. Nem feltétlenül az az oka ennek, hogy kevés lenne az egyének megtakarított pénze (hiszen a kisbefektetők sok esetben adják egy-egy nagyobb kiadó részvénybázisának nagy százalékát). Sokkal inkább az, hogy a jelenleg üzemelő itthoni bankok közül nagyon kevés ajánl rugalmas, olcsó tranzakciós költséggel operáló, megbízható, viszonylag azonnali vásárlási és eladási csomagot a Nasdaq-on. (National Association of Securities Dealers Automatic Quotation System, vagyis a New York-i tőzsde technológiai részvényekkel foglalkozó része.) Ha mégis sikerül kifogni egy jobb szolgáltatást, semmi másra nincs szükség, csak egy bankszámlára, és máris kezdődhet az elektronikus tőzsdézés!

A gyakorlatban

Lássuk, hogy is néz ki teljesen átlagos szituációban a kereskedelem! Minden nagyobb kiadó képviselteti magát a New York-i tőzsdén – ez persze javarészt az amerikai kiadókra jellemző, ami sajnos az egyik legígéretesebb francia csemegét a Ubisoftot kihagyja a választható partnerek sorából. A Ubisoft részvényeire sajnos csak a francia tőzsdén lehet licitálni, ami nem a legkönnyebben elérhető itthonról. Ha abszolút kezdőként tervezi valaki a beleugrást az egész dologba (minimum másfél alpesi csokoládé ajánlott hozzá, de persze minél több a tőke, annál szélesebb a lehetőségeink köre is...), jobb, ha ellátogat a http://finance.yahoo.com címre, és átnézi, milyen kódnéven tud hivatkozni a kiszemelt áldozat cégek részvényeire. Az Electronic Arts például ERTS, az Activision ATVI, az Atari ATAR, a Microsoft MSFT, és így tovább.

Ha elérkezett a pillanat, és úgy érzi a lelkes tőzsdézni vágyó, hogy megvan a tuti tippje, bele lehet vágni a vásárlásba. Tuti tippnek az számít, ha úgy gondoljuk, a vásárlás után kb. hat hónappal, esetleg egy évvel (a cégek pénzügyi éveinek zárásai más időpontra esnek, mint a naptári évforduló) nyereséggel adhatunk túl a megvett részvényeken – vagyis ne számítsunk arra, hogy napokon belül meggazdagodunk, aránylag hosszú távokban kell gondolkodni. Nos, ha megvan az elhatározás, nincs más dolgunk, mint kiadni az utasítást a banknak, hogy a számláról 15-20 percen belül (nem pillanatnyi áron történik a tranzakció, ami logikus is, mivel lakossági ügyfelekről van szó), az épp akkor aktuális áron vásároljanak X darab részvényt az adott cégtől. A legsúlyosabb hátulütője a kis összeggel történő tőzsdézésnek, hogy közel 15 ezer forintos „megmozdulási", azaz tranzakciós díjat számolnak fel, oda és vissza egyaránt: azaz csak a vásárlási és eladási utasítás kiadása 15-15 ezer pénzébe kerül az ügyfélnek. Minél alacsonyabb a befektetésre szánt összeg, annál jobban felsrófolja ez a tényező azt az értéket, melyet elérve a részvényen már keres is az illető. Kuszának hathat a rendszer, de egy konkrét példával élve biztos könnyebben sikerül szemléltetni!

■ Tőzsdei kép: nagy halak és kis halak

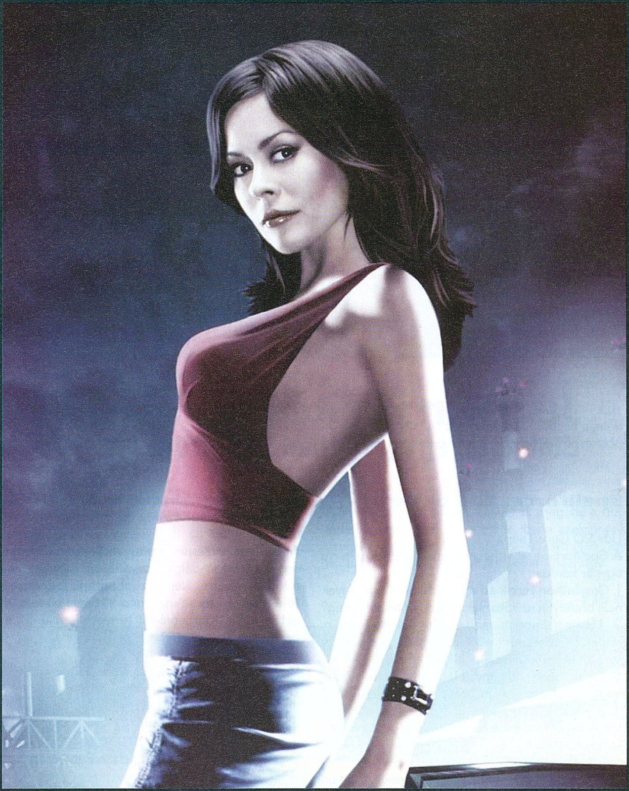
Tegyük fel, a Doom 3 megjelenése előtt az Activision (a játék kiadója, az id Software fejlesztőcéggel kötött megállapodásuk alapján) részvények 11,76 dolláron állnak. A játék hivatalos arany-bejelentése (vagyis a gyártásra kész, végleges állapot elérése) előtt, a nagyszabású reklámkampány beindulását megelőzve, Fiktív Nórika úgy dönt, hogy megtakarított pénzét félkamionnyi X800-as Radeon helyett Activision részvényekbe szeretné fektetni. Kiszámolja, hogy másfél millió forintja 200 forintos dollár-árfolyamon számolva nagyjából 630 darab részvényt jelent. Nagyon kis tétel, céges szinten irtó jelentéktelen, mégis lehet vele keresni! Nórának nincs más dolga, mint megvárni, míg a szerinte a megjelenés után bombaként robbanó Doom 3 felröppen az eladási statisztikák tetejére és ott is marad egy ideig, ami sok-sok pénzt jelent a kiadónak. Természetesen jó jel, ha az Activision egyéb játékai is jól fogynak időközben, de a játékiparban általában a nagyobb címek megjelenése és sikere mozgatja a tőzsdét – egy-egy nagyobb bestseller még az ultranehézsúlyú óriás, az Electronic Arts értékét is képes érezhetően megemelni. Az EA-vel azonban nagyon nehéz játszani, mivel sokkal drágább egy-egy részvénye, mint a kisebb kiadóké, így sokkal nagyobb befektetés szükséges hozzá.

Nóra tehát megvárja, míg eltelik fél év, közben megjelenik az ATVI éves pénzügyi jelentése, melyben büszkén számolnak be róla, hogy jó sokat eladtak a Doom 3-ból, sőt a Call of Duty is embertelenül jól szerepelt 2004-ben (máig az eladási listák élbolyában van), de még a rétegjáték Rome is felkapaszkodott az éves PC-s eladási top 10-be. Száz szónak is egy a vége: az Activision vezetői elégedettek a terveik alakulásával, és szép nyereséggel zárták pénzügyi negyedévüket. A bejelentés után megélénkül a piac az ATVI körül, és szépen lassan felkúszik 17-19 dollár közé a fel

éve még 11,76-ért vett részvény árfolyama. Nóra elégedetten kiadja a parancsot az eladásra. Az egyenleg a vásárlással együtt eleve minusz harmincezerrel indul, de mindjárt kiderül, mennyit is keresett hősnönk azalatt az idő alatt, míg az Activision szárnyra kapott! Nem nehéz a dolog, akár a Windows beépített kalkulátorral is elvégezhető az a pár szorzás… 630 * 18 (az egyszerűség kedvéért tegyük fel, hogy kerek 18 dolláron állnak az ATVI részvényei az eladás pillanatában) az 2 268 000 pénz kemény magyar forintban számolva. Ebből levonandó a 30 ezres tranzakciós díj, s máris látható, hogy egész pofás, 700 ezer körüli nyereséget hozott Nóra logikus szakmai gondolkodása. Finoman jelzem, hogy a példa nem is annyira fiktív: 2004 szeptembere körül az Activision 11 és 15 dollár között mozgott, a mai napon pedig valamivel több, mint 21 dollár az árfolyam.

Kevés olyan ember van ma még Magyarországon, aki kisbefektetőként be meri vállalni a kockázatot a pénze elvesztésére ezen a területen. Azok az üzletemberek, akik ezzel foglalkoznak, sokkal nagyobb pénzekkel és sokkal inkább főállásukban szerzett tapasztalatokkal lépnek a tettek mezejére, és hivatásból hajszolják a sikeres üzleteket (nem is feltétlenül a saját pénzüket kockáztatva). Nekik mindegy, hogy az EA, vagy kisebb kiadó van a te-

■ Az EA részvények jól mennek



■ Egy NFSU2 kaliberű bestseller jelentősen emeli a kiadó részvényárfolyamát

ritéken (sőt, az is, hogy játékkiadó, vagy a Timbuktui Tejipari Művek részvényeiben forgatják a pénzt), képesek leszurkolni akár vaskos 55 dollárt is részvényenként. Erre mi képtelenek lennénk (az első körökben legalábbis), így feltétlenül az olcsóbb részvények körül matassatok, ha szeretnétek kipróbálni magatokat.

Nem kell más, csupán egy jó bank, rálátás a játékiparra, némi kezdőtőke, szerencse és bátorság - és máris tőzsdecápák lehetünk! (Az esetleges legatyásodásért a PC Guru felelősséget nem vállal…)

Végszó

Egy biztos: közel sem annyira szerencsejáték a tőzsdézés játékipari területen (és hiszem, hogy máshol sem), mint azt első nekifutásra gondolhatja bárki. Kis gondolkodással, a napi hírek követésével és az üzleti sajtó olvasásával (plusz jó adag megérzéssel) könnyen elsajátítható a rutin a pénzkeresés ezen formájában. Egy fontos dolgot tanácsolok csak a végére gyakorló játékipari tőzsdézőként: soha ne olyan pénzzel kezdjetek befektetésbe, amelyre szükségetek lehet később bármikor! Mindig ott lapul a kisördög, lehet hogy a legbiztosabbnak ígérkező részvény is becsődöl. Nagyon jó élettapasztalatot szerezhet az ember pillanatok alatt a nagyvilág üzleti életében…

-=Flatline=-

Játékmentőöv

Elakadtál egy játékban? Segítünk!

Spellforce, Call of Duty

Üdv PC Guru Team!
A Spellforce-szal kapcsolatban szeretnék feltenni egypár kérdést:
1. Greyfellben Hinrik ad egy küldetést, hogy vigyek neki brandyt a szülőházájából. Ezt hol találom meg?
2. Ugyanitt kaptam meg a Magical Artifacts c. küldetést, amelyben egy köpenyt kaptam, hogy vigyem el Tanarához. Őt hol találom meg?
3. Liannonban van egy kapu, amit nem tudom, hogy kell kinyitni (valami vörös kulcsot emleget).
4. A játék legjobb páncélját melyik (mellék)küldetéssel lehet megszerezni, és milyen tulajdonságok kellenek hozzá?

Fontos lenne még: CoD: United Offensive. „Get on the elevator" a célkitűzés, itt mit kell csinálni? (Hiába nyomkodom az F-et, nem akarja aktiválni a liftet).
Üdv: 7King Arthur
Utóirat: Nem tudjátok, mikor jelenik meg a Stargate?

Tisztelettel: 7King Arthur

1. Nyírd ki Wartskint (Délnyugat-Liannonban), nála találsz egy kicsi, rozsdás kulcsot. Ha megvan, Shan Muir házának közelében keresgélj (a város ÉK-i részén), lennie kell ott egy ládának, s benne többek közt a brandy rejlik.
2. Tanarát a város észak-nyugati részén találod, egyébként a pontos feladat a köpeny megfoltozásáról szól, úgyhogy lesz vele még pár köröd...
3. A játék vége felé (The Rift), Ulather likvidálásával lehet majd megszerezni a Red Stone Keyt.
4. Ezt a Shadow World című mellékküldetésben tudod összehozni; egyébként a Shadowpulse Armorról van szó. Castigir (a város déli részében találod) aktivizálja majd a hozzá vezető küldetést. A feladat sikeres befejezése után várj egy napot, vagy menj át másik térképre, majd vissza, és beszélj újra Castigirrel, mert csak akkor adja oda a páncélt. Segítségedre lehet Liannon részletes jelmagyarázattal ellátott térképe, amit a http://www.planetspellforce.com/sp/maps-liannon.php weboldalon tudsz megnézni.

A United Offensive-ben emlékeim szerint egyetlen liftes pálya van, ahol az ütegeket és a lőszerraktárat kell felrobbantani. Amikor lefelé mész, a társaknak is a liftben kell lennie, aztán a kis kapcsolónál tenyerelj rá a „Use" gombra a lift belsejében.

Utóirat: A Stargate SG1: The Alliance 2005 végén jelenik meg, pontos dátum egyelőre nincs, további infókért látogasd a www.stargate-alliance.com oldalt.

Spellforce, Warcraft 3

Tisztelt szerkesztők!
Az újság mellé teljes játékként adott Spellforce egyszerűen briliáns. Na szóval a probléma a következő: nem tudom, hogy végigjátszottam-e a Spellforce-t, – az a vége, hogy kiderül a Dark One-ról, hogy ő *** (spoiler), aztán beugrik a portálba –, mert a movie után credits, és minden egyéb nélkül kilép a menübe...
A másik kérdésem: hogyan lehet a Warcraft III Frozen Throne-ban előhozni a starcraftos titkos pályát.

Tisztelettel: RiXus
Ui. Könyörögve kérlek titeket, tegyetek be az újságba, mert iskolából internetezek és nincs személyes internetem.

Valóban ott a vége, de javaslom, gondold végig újra, vagy próbáld összegezni az egészet, mert ennél kicsit kacifántosabb a mondanivaló – és a lezárás is egyértelmű lesz...
A másik válasz: Warcraft Frozen Throne-ban egy titkos pályáról tudok, de az nem starcraftos. Ez a The Dungeons of Dalaranból nyílik (a pálya közepén van néhány színes bárány, és három kőlap, melyeket a következő sorrendben kell megnyomni: felső, alsó középső).
(Az eredeti Warcraft 3-ban, ha a night elf kampányt nehéz fokozaton végigjátszod, a készítők listája után láthatsz néhány Starcraft-egységet, no meg egy űrruhás orkot – Grath)

Ui. Könyörgést meghallgattuk, a kérést teljesítettük.

Battle for Middle-Earth

Hello Guru!
Remélem jó helyre írok! Lenne egy kérdésem The Battle for Middle-Earth-szel kapcsolatban: hogy nincs-e valami kód a hatalom pontokhoz, mert végre már meg szeretném idézni Balrogot... Légyszi, nagyon fontos! Rakjatok be!
Hűséges olvasótok: Neo

Cheat kód tudomásom szerint nincs, de trainert tudok ajánlani, amivel az instant gyártás, építkezés és extra nyersanyag mellett a hatalom pontjaid mennyiségét is feltornászhatod. A file letölthető a www.cheathappens.com/zippies/hlmbet.zip címről.

Chrome

Hi!
Némi segítséget szeretnék kérni a Chrome játékkal kapcsolatban. A 3. vagy 4. pályán, valami Shybkov nevű professzort kell kiszabadítani. Már megvan a reaktor, aminél le tudnám kapcsolni az áramkerítést, csak az a gond hogy a kapu zárva van. Már próbáltam kilőni az ajtót, próbáltam gránáttal is, megpróbáltam átugrani is, de nem sikerült. Hogyan tudnék bejutni a reaktorba?
Tisztelettel: Besenyei Áron

Ez a negyedik küldetés, és ha jól emlékszem Carry sugárveszély-figyelmeztetése előzi meg a generátorhoz való bejutást. Egyébként vagy visszamész a Sector A-ba sugárzásvédő cuccért, vagy rohansz, mint a mérgezett egér. Súlyosabb komplikációnak nem szabad lennie, ha jó helyen vagy...

Neverwinter Nights

Helló!
Segítséget szeretnék kérni a Neverwinter Nights-hoz. A Capter 2 finaléjában, a Host Tower of Arcane-ban, amikor beszélnék Yeanashával, vagy Gurakkal, nem frissíti a naplómat, és kiír egy hibaüzenetet: „ERROR, blank journal entry: m2q2E_Main". Kérlek, segítsetek! Ha segít, a játék nem eredeti. Előre is kösz!

Határozottan nem segít, hogy a játék nem eredeti... Sőt, ezennel bevezetünk egy új rövidítést: minden hasonló problémára VME (Vedd Meg Eredetiben!) lesz a válasz, ugyanis itt is ez tűnik a baj okozójának (esetleg megpróbálkozhatsz a legújabb patch-csel, de mivel nem eredeti példányod van, az nem biztos, hogy működni fog).

XIII

Tisztelt szerkesztők!
Van egy eléggé komoly problémám a XIII című játékkal. Azon a pályán vagyok, amikor az ezredest kell követni (cable car station), és meg kellene szerezni egy magnetic cardot, amit az öröktől kell elvenni. Megölöm az őröket, egy kis fehér téglalap jelzi, hogy hol van a kártya, de amikor fel akarom venni, eltűnik, és fújhatom. Nem tudom e nélkül végigvinni a pályát!
Előre is köszönöm a segítségeteket! KIKI

Röviden VME – bővebben a közkézen forgó egyik kalózverzió jellegzetes hibája, amit elővezettél.

Nexus – The Jupiter Incident

Tisztelt Guru!
Segítségeteket szeretném kérni, mert elakadtam a Nexus – The Jupiter Incidentben. Ott tartok, amikor Norbank altengernagy visszavonul a flottájával, mert a gorgok védelmi erejével nem bír, és engem meg elküld az Artox IX-re, hogy mentsem meg a felderítőt. De hol keressem, jönnek a járőrök, aztán megjelenik egy Wisper nevű cirkáló, utána meg eltűnik, mit csináljak? Hol van az IP blokkoló? Légyszi mondjatok hatásos fegyverkonfigurációt a gorgok ellen. Nagyon kérlek, válaszoljatok!
Dániel

Az IP blokkoló a 4 gorg hajó egyikén van, először szkenneld őket, aztán elég magát a blokkolót kilőni, és már léphetsz is le a felderítővel. Hatásos fegyverzetet nehéz javasolni, mert ha teletömöd magad nehézfegyverekkel, a következő küldetésekben arra fogsz ráfaragni, mindenesetre 2-3 Crystalpin lézer az alrendszerek ellen csúnya dolgokat tud művelni, később pedig Gunboatokat is tegyél a fedélzetre.

Silent Hill 4

Hali!
Elakadtam a Silent Hill 4-ben! Az erdőben vagyok, amikor egy háznál áll egy dadogós ember, akinek adtam egy doboz csokis tejet, és ő cserébe adott egy kis lapátot. Szóval nem tudom, mit kéne csinálnom a lapáttal, és hová menjek. A választ előre is köszönöm.
Kedves olvasótok: Ádám

A lapátot vizsgáld meg, jutalmad egy homályos utalás a kézről. A házból nézve a délkeleti irányban lévő elágazás felé kell menned, ahol az egyik szobában kezet formázó gyökereket látsz. Ott kezdj el ásni!

CHEAT

Hearts of Iron 2
Játék közben nyomd le az F12-t a konzolhoz.
A konzolba írd be a kódokat:
coal – szenet kapsz
steel – acélt kapsz
rubber – gumit kapsz
oil – olajat kapsz

The Punisher
Indítsd el a játékot, kreálj új felhasználói profilt „V PIRATE" néven, és elérhetővé válik az összes küldetés, fegyver, és minden sallang.

Second Sight
Earth Impact minijáték
A Reliance nevű pályán nyithatjuk meg, ha a játéktermi automata körül levő öröket leöljük, és mi is kipróbáljuk a masinát.

X Space '92 minijáték
A Madness nevű pályán találhatjuk meg, ha a raktárhelyiségből (egy őr áll előtte, benn szekrények vannak) telekinézis képességünkkel leemeljük, aztán azon a szinten egy számítógépen használjuk.

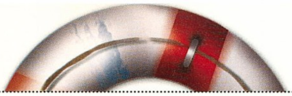
Tika

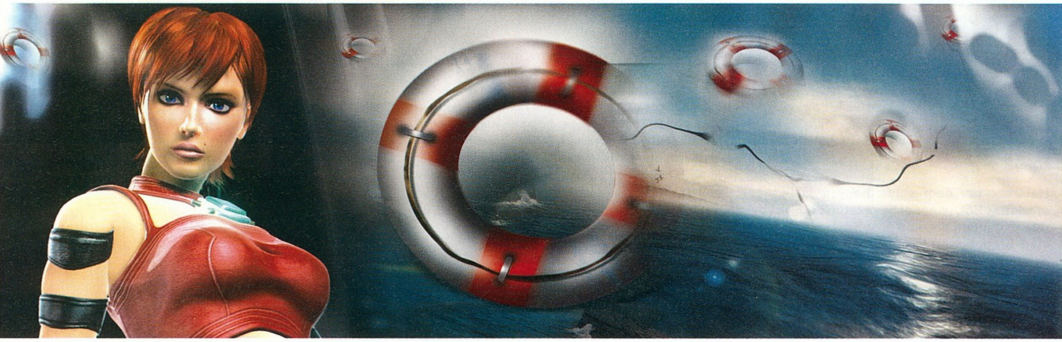
www.compal.hu
Tel.: 481-0660, 1115 Budapest Somogyi út 19. (Etele tér)

!!!Szenzáció!!!
Compal CL56
Erőgép
15" SXGA+ kij. (1400x1050)
ATI® RadeOn™ 9700 128Mb
DVD/CD-RW, táska,
Dothan (2MB L2 chache)
Opciók:
DVD-író, WiFi(b+g)
Ára:
219.800.- nettótól
274.750.- bruttótól

Centrino™
Technológia
Ára:

Compal
CL51
Munkagép
15" XGA kij.
DVD/CD-RW, táska,
Dothan (2MB L2 chache)
Opciók:
DVD-író, WiFi(b+g)
179.800.- nettótól
224.750.- bruttótól





Hardver mentőöv

Gáz van a hardvereddel? Megoldjuk!

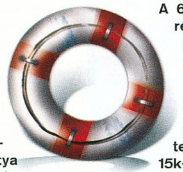
Ház és tápegység

Sziasztok!
Régóta foglalkoztat pár kérdés. Gondolkodom azon, hogy veszek egy új tápot és házat. A problémám a tápegység kiválasztásával van. Nem tudom eldönteni, hány wattosat vegyek. Nos, ki kell szolgálnia egy alaplapot AMD 2200+os procival és 3 teli memóriaslottal, egy Radeon 9000-et (amit szintén le szeretnék cserélni hamarosan), egy nem alaplapi hangkártyát és hálókártyát (amire a net van kötve), egy DVD-olvasót és egy DVD-írót, két winchestert és még minimum 3 USB eszközt (WebCam, PenDrive, BlueTooth). Optikai tuningos házat szeretnék, így annak az energiájáról is gondoskodnia kéne. 350 W elég lenne mindehhez? Vagy érdemes lenne várni egy évet a BTX-re? Kíváncsian várom válaszotokat:
Sklimo

Kedves Sklimo!
Elnézve a konfigot, minimum 400-420 wattos MINŐSÉGI tápegység beszerzését javaslom (pl. Zalman, Vantec, HiperPower, Chieftec, Enermax stb.). Ha a későbbiekben tényleg nagyobb fejlesztéseket tervezel (VGA-kártya csere, amiből a gyorsabb fajtája kimondottan nagyétkű), nem túlzás egy izmos, 450 watt körüli darab sem. Az ilyen vasak ára jellemzően 20 KHUF környékén alakul jelenleg. A BTX-re kimondottan várni szerintem nem érdemes.

Videokártya-csere

Hi Joc!
(Hát ez most nálam landolt, remélem nem haragszol... – Cray)
A januári Guruban a HL2 teljesítményteszt és a Digitális feltámadás is a te nevedhez fűződik. (Konkrétan egyik sem az én nevemhez fűződik, de köszi a bizalmat... – Joc) Ezen felbuzdulva gondoltam tőled, mint hardware szerkesztőtől próbálok választ kapni kérdésemre.(köhmmm... – Cray) (Cray koma, torkodon akadt valami? Meglapogassam egy szívlapáttal? – Joc) Eljárt az idő öregecske Gef TI 4200-asom fölött, újítani szeretnék, de nem egészen tudom, mit is kellene beszereznem. Úgy kb. 50-60k-t szánnék reá. Leginkább a Gef 6600GT AGP-ket tartom szimpatikusnak, de ott vannak a jól bevált 9800Prók, esetleg a Gef 6800LE. Vagy talán az X800SE? Mondjuk ilyet még nem is igazán kapni. De ha teszem azt, maradok a 6600GT-nél, akkor sem egyértelmű a helyzet. Ugyanis egyelőre kb. 5 márka érhető el (Club-3D, InnoVision, Leadtek, Msi, na jó ez csak négy), szinte mindről olvasni a neten ilyen-olyan pletykát. Szóval szerinted mit tegyek, inkább várjak még kicsit más márkák piacra kerülésére (pl Asus, Abit), vagy esetleg ne vegyek 6600GT-t? Lécci próbáld meg megvilágositani elmém, igen hálás lennék.
Üdvözlettel:
Ötvös Sándor ('99 óta rendszeres olvasótok)



Kedves Sándor!
A 6600GT jó választás, mert korrekt áron nyújt nagyon jó teljesítményt. A 9800 Pro ugyan nagyon jó kis kártya, de a 6600GT-hez képest már öreg, ezért jóval kevesebb feature-t támogat, tehát az nVidia mindenképpen időállóbb befektetés. A 6800LE pedig legalább 15k-val kerül többe jelen pillanatban, mint a 6600GT. Márka szempontjából szerintem (szubjektív vélemény) az InnoVision a nyerő. (Pár oldallal később találsz majd egy cikket a legújabb videokártyákról, azt is érdemes átfutnod, a Mentőöv még azelőtt íródott. – Joc)

Gépfejlesztés

Sziasztok!
Arról van szó, hogy belátható időn belül (március közepe-vége felé) fogok vásárolni új gépalkatrészeket. Meg is van a konkrét elképzelésem, amely a következő: MSI K8N Neo2 Platinum 54g, AMD Athlon 64 3500+, Geforce 6800Ultra 256MB DDR. Ez idáig rendben is lenne!
1. Azon gondolkozom viszont erősen, hogy érdemes-e 2*1GB RAM-ot venni? Vagy elég lesz a 2*512 MB? Én jobban szeretnék a gépemben 2GB RAM-ot látni. Fölmerülhet a kérdés, hogy milyen távra tervezek... Mindig folyamatosan fejleszteni szoktam, de memóriával mindig telerakom a gépet egyszer, aztán az hanyagolva van. Természetesen ki akarom használni a Dual-Channel lehetőséget!
2. Mivel az alaplapon 4 memóriafoglalat van, arra gondoltam, hogy a D-C megoldható-e 4*512 RAM-al? Vagy úgy nem lehetséges?
Légy szíves válaszoljatok minél előbb. Tisztelettel állandó olvasótok: Iceman
Ui. Természetesen a gép játékra lesz.
Ui. 2. Király az újság, ti vagytok a legjobbak! A GURU legyen mindannyiunkkal!

Kedves Iceman!
Ha tényleg hosszabb távra tervezel, egyértelműen a 2 GB a nyerő. Dual Channel szempontból szerencsésebb a 2x1024 MB-os felállás, mert könnyebb két olyan modult kifogni, amelyik megy duálban, mint négyet. Komolyabb memóriagyártó cégek (GEiL, OCZ) kínálnak kimondottan összepárosított modulokat, amelyek dedikáltan képesek duálban hasítani. Persze „kicsit" többe kerülnek, mintha külön-külön vennéd meg őket, de hát a minőséget meg kell fizetni...

Jelen hardver rovat elkészítésében segítségünkre voltak: Alien Computers, Multimedia Magyarország, Macroda, Bluefish

Általános tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

Joc

■ Általános tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

Joc

Tápegység-kérdés

Hello!
Jelenleg 350W-os tápom van. Most van egy Abit KD7A alaplapom, egy ATI Radeon 9200 SE videokártyám, AMD 2500+ processzor, CD-író, DVD-olvasó, egy Hitachi 80GB-os vinyó, hangkártya, belső túlfeszültség-védő, 256 MB DDR RAM, és hálókártya. Elég lenne ez a táp még egy winchesterhez?
Válaszotokat előre is köszönöm:
Béla

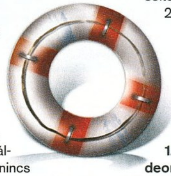
Kedves Béla!
Ha noname, vagy kevésbé minőségi tápod van, mindenképp érdemes lesz márkásabb 350-360 wattos darabra cserélni. Persze nem törvényszerű, hogy a gyenge minőségű táp nem fogja elbírni a plusz HDD-t, de határozottan kisebb a rizikófaktor, ha az ember nem spórol ezen az alkatrészen. Lényegében az általa biztosított stabil feszültség biztosítja az egész rendszer stabilitását. A mostani tápod egyébként valószínűleg el fog vinni még egy HDD-t, mivel nincs túl sok nagy étvágyú alkatrészed – ha mégis elkezdene fagyogatni a gép, akkor érdemes minőségibb tápot beszerezni. A túlfeszültség-védő nagyon hasznos dolog, de ha elfogy a szufla, akkor vajmi keveset ér. Jobb esetben csak instabillá válhat a géped (fagyogat, nem indul), rosszabb esetben be sem kapcsol.

Videokártya-hiba

Tisztelt Mentőöv!
A monitorvezérlőm, amit két napja vettem, nem működik igazán jól a játékok alatt. ATI Radeon 9800 XT-t vásároltam (nem kevés pénzért) és a beszerelés és a kábelek rácsatlakoztatásával nem volt gondom. A gépem P4 3Ghz 512MB RAM (400MHz) Win XP rendszerrel. A Windows is szépen felismerte, a telepítő CD-ről át is másolta a dolgokat meg minden, szóval látszólag minden rendben lezajlott. Először az NFSU2-vel szerettem volna letesztelni új szerzeményemet és az első öt percben nem is volt semmi gond. Kiléptem, és amikor visszaléptem, némi játék után apró pontok jelentek meg a képernyőn más-más színben. Ahogy játszottam tovább, egyre több lett a képernyőn és stroboszkóp-szerűen villogtak is néha, majd eltűntek, pár perc múlva megint megjelentek és ez így ment tovább. Megnéztem másik játékkal is, ott is ez volt a helyzet + még 3DMarkon is megnéztem, ott is hasonló helyzet alakult ki. Lehet, hogy a régi Geforce FX 5600-asom régi fájljai zavarnak be? A kártya szerintem nem rossz, mert ez a probléma főleg játékoknál fordult elő, bár valamikor jelentkezik a programok felső lécén is. Elég zavaró probléma, főleg, mert tényleg nem volt valami olcsó. A legújabb DVD-tekről is felraktam az új ATI drivert, de azzal se lett semmivel se jobb. Kissé tanácstalan vagyok, tényleg nem tudom, mihez kezdjek, ha esetleg van rá időtök és tudnátok valami megoldást, kérem, válaszoljatok.
Előre is köszönettel és tisztelettel:
Zoltán Gergely

Kedves Gergely!
Ezek bizony vészjósló tünetek, a kártya RAM hibájára utalnak. Megpróbálhatod esetleg az XP-t újratelepíteni, és csak az új driverekkel operálni, de szerintem a kártya egyszerűen fizikailag hibás. Lehetőség szerint nézd meg másik gépben is, és ha ott is ezt teszi, akkor egyértelmű a helyzet. Vidd vissza, és rendezd el garanciában a dolgot!

Egér-dilemma



Sziasztok!
Bár tudom, hogy nem kedvelitek a konkrét választást, mégis kérlek benneteket, szubjektív véleményeteket írjátok meg. A kérdés: Razer Diamondback, vagy MX 1000 lenne a jobb UT2004-hez, XP alá? Ti melyiket választanátok, ha csak az egyiket lehetne? Kipróbálni nincs lehetőségem, a környéken nincs olyan szaküzlet (Szolnok). A neten már sok fórumot végigjártam, de nincs egyértelmű válasz rá, a karácsonyi hardverajánló is csak kedvcsinálónak volt jó, ezért szeretném tudni a Ti véleményeteket, (különösen az FPS-ezőkét) minden felelősség nélkül.
Munkátokhoz sok sikert kívánok nektek!
Hű olvasótok.
Kókai Béla

Kedves Béla!
Abszolút szubjektív véleményem, hogy a Diamondback jobb választás. Az MX1000 nagyon kifinomult precíziós eszköz, de szerintem inkább munkára való. Ellenben a Razer igazi hardcore játékos egér, minden extrával felturbózva. Nagyon drága (MX1000-hez képest annyira nem...), de megéri az árát! Érdemes prémium minőségű egérpaddal tuningolni az élményt (pl. Steelpad), akkor összeáll a tökéletes fegyver...

3DMark és egyebek

Hali!
Tök szupi az újság! Már régóta olvasom, de most írok először! Még ifjú informatikus vagyok (most kezdek el annak tanulni). Lenne pár kérdésem!
1. Mire jó a 3DMark és, hogy kell használni?
2. Mi az az fps?
3. Szerintetek milyen gamepadet vegyek?
4. Mikor jelent meg az első Guru?
Petya.007

Kedves Petya 007!
1. A 3DMark egy program, amivel a géped nyers 3D-s teljesítményét tudod lemérni. A teszt végén kidob egy pontszámot, ez a 3D Mark érték. Minél nagyobb, annál jobb. Jellemzően kétévente jelenik meg a tesztprogramból új változat, és az éppen aktuális verzió mindig rendre két vállra fekteti a legerősebb konfigokat is. A legújabb változata a 3DMark 2005.

2. FPS = Frame Per Secundum. Azt mutatja meg, hogy egy másodperc alatt hány képkockát képes megjeleníteni a monitoron a számítógép. Minél magasabb ez az érték, annál folyamatosabbnak látod a történéseket a képernyőn. Elvileg 25-30 fps felett már szaggatásmentes a mozgás, de erről a játékosok nagy része a mai napig vitatkozik. A több a jobb, ez biztos!

3. A Logitech RumblePad elég jó darab.
4. Jó 13 éve, még floppy lemezen...

Videokártya és monitor

Kedves PC Guru!
1. Nagy dilemma előtt állok! Videokártyát szeretnék venni. A keret 30 ezer forint lenne rá. A gépem P4 2GHz, MSI alaplap, jelenlegi VGA: ATI Radeon 9200SE 128 MB DDR RAM, rendszermemória: 512 MB DDR RAM, Windows XP. Én szívem szerint ATI párti vagyok, de az nVidiával sincs bajom. Ti mit javasoltok nekem? (Olyan kéne, amin elmegy a HL2.)
2. Monitort is szeretnék venni csak nem tudom milyet. Jó lenne, ha javasolnátok valamit, mert mielőbb kéne mind a két dolog.
Egyébként király az újság! Csak így tovább!
Előre is kösz:
Fromm!

Kedves Fromm!
1. Ezért a pénzért jó választás az ATI Radeon 9600XT, amely a cikk megjelenésekor remélhetőleg kb. 30 KHUF környékén lesz majd kapható.
2. Monitorból én most a 17 collos Samsung Syncmaster 793MB-t ajánlanám, ami kb. 35 KHUF-ért beszerezhető.

Tápegység-kérdés

Hello!
Idén vettem egy elég penge gépet, de a tápra már nem maradt pénzem (most egy 300 W-os Codegenem van). De most már kb. 20 000 Ft-om van rá (ha pár ezressel több, az nem baj). Szóval ehhez a géphez kéne egy táp: Gigabyte GA-7N400L, 2x512 MB (400MHz) Kingston memória, AMD 3000+ Athlon XP, Sapphire Radeon X800XT, 120 GB Maxtor winyó, LG GSA-4040B. Ha van benne valami gyenge elem, akkor légyszi szóljatok.
Válaszotokat előre is köszönöm:
Vipera15
Ui. Király az újság a teljes játékokkal együtt, így tovább!

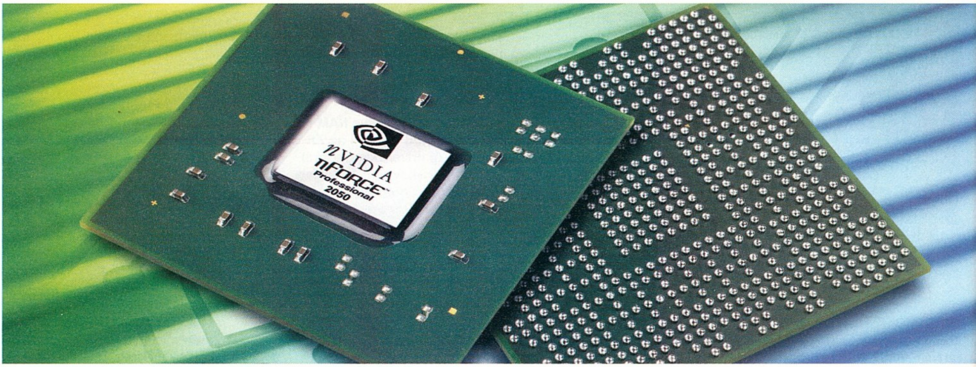
Kedves Vipera15!
Ajjaj... Merész vagy, ha ezt a gépet eddig 300-as Codegennel használtad! Konkrét ajánlatom minimum 420 wattos Chieftec, aminek az ára kb. 20-21 KHUF jelenleg. Esetleg ott a szintén 420 wattos Enermax, de az már 28 KHUF. 400 wattnál kevesebbel semmiképp ne érd be, és válassz minőségi darabot, akkor nem lehet baj!

Tápkábel-osztó

Hello!
Kérlek, segítsetek! Kijön néhány vezeték a tápegységből, de már mindegyik be van dugva valahova. Akarok még egy winchestert, de nem tudom, hogy mit kéne csinálni ha beleteszem, mert ide már nem jutna szabad vezeték.
Béla

Kedves Béla!
A megoldás nagyon egyszerű: pár száz forintért szinte bármelyik számítástechnikai boltban kapsz Y kábelt, amivel ketté lehet osztani a tápkábelt.

Cray



Hardver hírek

Újdonságok és érdekességek a hardverek világából

Japánban már kaphatók az EM64T-s Pentium 4-ek

Az Intel EM64T-vel felvértezett asztali Pentium 4 processzorai már megjelentek egyes boltok polcain. Először a szokásos módon a japán Akiba PC Hotline jutott az új termékekhez, egészen pontosan a 3,20F, 3,40F, 3,60F és 3,80F modelleket árusítják. Áruk rendre 299, 311, 449 és 755 dollár, ami nem mondható soknak, ha hozzávesszük, hogy még csak néhány darab létezik belőlük.

Mint tudjuk, a Prescott mag már eredendően képes volt a 64 bites x86-os utasítások végrehajtására, de a gyártó szokásához híven hardveresen kikapcsolta ezt a lehetőséget, hogy majd csak akkor tegye elérhetővé, amikor üzleti szempontból jónak látja.

Elvileg most még nem számíthatunk arra, hogy a világot elárasztják F-jelzésű Pentium 4-ekkel, de azért néhány darab biztosan jut belőle mindenhová. Aztán szép lassan elérkezünk odáig, hogy már csak ilyet vehetünk – de mivel az időzítés rendkívül fontos marketinges szempontból, ez még biztosan nem a következő hetekben történik meg.

Jönnek a 64 bitesek

Új foglalat az AMD-től

Egyes hírek szerint két évvel a Socket 939 megjelenése után, azaz jövőre bemutatkozik az utód, a Socket M2. A 2006 első felében megjelenő foglalattípus az AMD összes asztali processzorát érinti majd, a költséghatékony megoldásoktól a leggyorsabb modellekig. Egyelőre annyit tudunk, hogy az e foglalatba illeszkedő első processzormagok kódneve Windsor, Orleans és Manila, de a biztosított árammennyiségről vagy egyéb adatról nincs hír. Az viszont fontos, hogy ezek a példányok még biztosan 90 nanométeres SOI-technológiával készülnek.
A Windsor a teljesítményigényes Athlon 64 FX és Athlon 64 processzorok piacára készül, két magból épül fel, memóriavezérlője pedig kétcsatornás DDR2 lesz. Érdekes továbbá, hogy az Inteltől ez év végére várt Vanderpool technológia – mely a párhuzamosítás további lépcsője – már ebben a magban ellenfélre talál, ugyanis az AMD Pacifica igencsak hasonló ehhez. Az oly sokat hangoztatott La Grande hardveres biztonságtechnológia sem maradhat sokáig egyedülálló, a Presidio ezt követi. Ami az Orleans magot illeti, ez a példány a legjobban fogyó középkategóriás Athlon 64-ek alapja lesz, ez is támogatja mindazokat az eljárásokat, amiket a Windsor, de csak egy magból áll.
A Manila a Sempronok motorja lesz, valószínűleg kihagyják belőle a jelentősebb újításokat, de állítólag ugyanúgy kétcsatornás DDR2-vezérlőt kap. Bár korábban hallhattunk róla, hogy a Socket 939 és 940 is alkalmas lesz kétcsatornás DDR2 fogadására, a platformváltást valószínűleg a Pacifica és a Presidio indokolja, ezeket ugyanis nem lehet csak úgy ráhúzni egy meglévő rendszerre, hanem alapvető változtatások szükségesek hozzájuk. Mindez természetesen nem jelenti azt, hogy 2006-ban el kell búcsúznunk a mai alaplapjainktól, e magok egyszerűsített változatával szerelt példányok biztosan elérhetők lesznek a ma piacon lévő platformokra is.

Töretlen a GDDR3 népszerűsége

A GDDR3 memóriák jelenleg a leggyorsabb videokártyákon kapnak szerepet. A világ legnagyobb memóriagyártója, a Samsung Electronics bejelentette, hogy már 15 millió nagysebességű GDDR3 lapkát szállított le. A Samsung 256 mbites GDDR3-lapkái 1,00 és 1,40 GHz közötti órajelen érhetők el, ami akár 56 százalékkal nagyobb, mint a hagyományos GDDR memóriák értékei. A magas teljesítmény mellett óriási előnyük az alacsony működési feszültségből adódó kis fogyasztásuk és hőtermelésük – egyszóval az árat kivéve minden tekintetben jobbak, mint elődeik.

Samsung videomemória

Mint említettük, a Samsung memóriái jelenleg elsősorban az nVidia és az ATI felső kategóriás grafikus vezérlőin találnak végső helyükre, egy kártyára általában négy vagy nyolc lapka kerül. Bár papíron a Hynix és a Micron is bejelentette hasonló megoldásait, a vezető szerep egyértelműen a Samsungé. Az év második felében tömegesen várható az 512 MB memóriával szerelt kártyák megjelenése, ezekhez már 512 Mbites lapkákat biztosít a gyártó.

■ Májusban érkezik az ATI R520

A legfrissebb hírek szerint már májusban megérkezhet az ATI új lapkája, amely végre nem csak sebességben, hanem egyéb képességeiben is ellenfele lehet az nVidia csúcskártyáinak. A The Inquirer internetes informatikai oldal információi szerint az ATI meglehetősen jól áll az új lapka fejlesztésével, így valószínűsíthető, hogy a március elején nyitó CeBIT-en be is mutatja azt. Amennyiben ez megtörténik, a májusi szállítás sem lehetetlen.

Az R520-ról meglehetősen sok információval rendelkezünk már. Az első próbagyártás állítólag sikeresen végződött, a TSMC képes 90 nanométeres R520 lapkát termelni, a kérdés csak az, hogy milyen selejtarány mellett. Mivel az ATI már jó ideje alkalmazza a rézalapú gyártást és az alacsony K-állandójú dielektrikumot, minden esélye megvan rá, hogy fennakadás nélkül átálljon a kisebb csíkszélességre. A pixel shader 3.0 beépítése és egyéb fontos fejlesztések miatt elengedhetetlen, hogy a jelenlegi R480-as sorozathoz képest jóval több tranzisztorból épüljön fel a grafikus feldolgozó egység, így a megfelelő órajel eléréshez mindenképpen fejlettebb gyártástechnológiára van szükség.
Az R520-as sorozat egyik legfontosabb újítása a hatékony adatáramlás-irányítás, aminek köszönhetően a jóval szebb képminőséget garantáló 3.0-s árnyalók használata nem jár olyan sebességcsökkenéssel, mint a jelenlegi kártyák esetén.

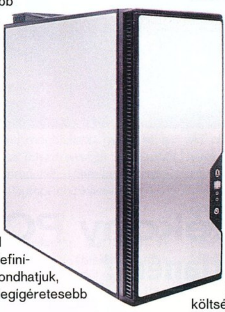
Emellett kulcsfontosságúnak tartják a textúraműveletenkénti aritmetikai és logikai utasítások végrehajtásának gyorsítását, valamint egyesített pixel és vertex shadereket próbálnak létrehozni. A 2006-ban bemutatkozó Windows Longhorn igen szigorú elvárásainak is meg kívánnak felelni, de a teljes átállás többlépcsős folyamat lesz.
Egyes hírek szerint az R520 48, aritmetikai és logikai műveletek végrehajtására alkalmas egységgel rendelkezik, melyek egyszerre 64 szálon képesek dolgozni, egy feldolgozandó adatcsoport pedig 64 képpontból vagy vertexből áll. Ezek az ALU-k egy vektor- és egy skalárműveletet tudnak végrehajtani órajelciklusonként, ami összesen 96 árnyaló-műveletet jelent. Így elméletileg legfeljebb másodpercenként 48 milliárd árnyaló-utasítás hajtódhat végre. Emellett az R520-tól az eddigieknél jóval fejlettebb memóriakezelést és akár a GDDR4-es memóriák támogatását is várhatjuk.

Az ATI-nál tapasztalható optimizmus ellenére az átállás nem várt veszélyeket tartogathat. Emlékezzünk csak az nVidia esetére! Az NV30 bemutatásakor – a kártya egyéb gyengéi mellett – meglehetősen sok gondot okozott a magas selejtarány, aminek oka a kis csíkszélességre történő átállás volt. Csak reménykedni lehet abban, hogy az ATI-nál nem lesznek fennakadások a szállításban...
Ha már az nVidiára terelődött a szó: december elején kiderült, hogy több fejlesztésüket leállították, így nem adják ki az NV48 és az NV50-es kódnevű lapkáikat. Továbbra is kérdéses, hogy milyen választ szán az nVidia az R520-ra, tartogat-e valami titkos adut a kabátujjában, vagy – mint sokan gondolják – az SLI-re építi a következő fél-egy év marketingjét.

□ Őrségváltás az Antecnál

Az Antec amúgy is remek házai tovább fejlődtek! Utódja érkezik a népszerű Sonatának, és a P160-nak is. A Sonata neve egy római kettessel lesz csak több, a P160-ból P180 lett. Mind a két ház új hűtési rendszert kapott, hiszen mindkettőben külön légcsatorna szállítja a levegőt a processzorok és a bővítőkártyák fölé. A Sonata külseje nem sokban változott, maradt a gyönyörű fekete fényezés, és a visszafogott eleganciát sugárzó külső.

A P180 teljesen új fejlesztés. A neve hasonlóságán kívül csak a ház külső méretei hasonlítanak az elődhöz. A tápegység a megszokott felső pozíció helyett a ház alsó-hátsó részén kapott helyet, az alkatrészek szellőzését pedig a Sonatához hasonló, ám annál nagyobb méretű légcsatorna biztosítja. A hangszigetelésre is nagy gondot fordítottak, ennek jegyében az oldallapok három rétegűre készültek, hogy minél több zaj maradjon a házon belül.



A jól átgondolt szellőzés, és a táp elhelyezése mutatja, hogy az Antecnál az alapoktól gondolták át a jó ház definícióját. Nyugodtan elmondhatjuk, hogy az utóbbi év legígéretesebb viskóját várhatjuk!

□ Mikor fogják támogatni az AMD processzorai a DDR2 memóriákat?

Úgy tűnik az AMD processzorok mellé 2005-ben még nem használhatunk DDR2 memóriát. Az AMD illetékese szerint semmi nem indokolja a váltást, hiszen a DDR2 memóriák sebességbeli előnye jelenleg minimális a normál DDR-hez képest. További problémát jelent, hogy az AMD64 alapú processzorok integrált memóriavezérlővel rendelkeznek, így ezt át kell tervezniük ahhoz, hogy képesek legyenek a DDR2 memóriákkal boldogulni. A hírek szerint legközelebb a 2006-ban bevezetésre kerülő Socket 1027 esetén várható a DDR2 memóriák használata.

A hír nem jelent túl nagy meglepetést, hiszen Fred Weber, az AMD elnökhelyettese már 2002-ben azt nyilatkozta, hogy a DDR2-támogatás csak a következő generációs, új Hammer-magok esetén jöhet szóba. Úgy tűnik, a memóriák támogatásával kapcsolatos elképzelések továbbra sem változtak. Mivel a beépített memóriavezérlő sokkal inkább az alacsony késleltetést hálálja meg, mint a nagy sávszélességet, a 667 MHz-nél lassabb DDR2-es modulok minden bizonnyal csak sebességcsökkenést okoznának.

Amikor az AMD processzorok is kezelni fogják a DDR 2 memóriákat, természetesen beszámolunk majd a teszteredményekről.

□ nVidia Professional 2200 és 2050

Az nVidia hivatalosan is bejelentette új, nForce Professional családba tartozó lapkáit. A reklámhadjáratban elsősorban a PCI Express technológiát említik az Opteronok számára, de emellett még számos fontos újítást tartalmaz.
Az nForce Professional 2200 1 GHz-es, 16 bites HyperTransport-összeköttetést, 20 PCI Express-sávot, gigabites hálózati vezérlőt, két ATA133-csatornát és négy Serial ATA II-t biztosít, vagyis mindazt, amit az nForce4-ben is megtalálunk.

Ennél jóval érdekesebb az nForce Pro 2050, ami nem önálló egység, hanem csak a 2200-as változat társaként képes üzemelni. Segítségével további 20 PCI Express-sávot, gigabites hálózati vezérlőt és Serial ATA II RAID-et kapunk, ráadásul akár hármat társíthatunk egy nForce Pro 2200 mellé.
Egyszerű fejszámolással kihozható, hogy így egy komolyabb alaplapra 80 PCI Express-csatorna, négy gigabites hálózat és 16 db, RAID-be köthető Serial ATA II-csatlakozó érhető el – ez finoman szólva nem semmi.

Érdekesség, hogy a 2050-es lapkák nem közvetlenül a 2200-ra csatlakoznak – hiszen az jóval bonyolultabb nyomtatott áramköri felépítést jelentene – hanem az Opteronok HyperTransportjára ülnek rá. Így ugyan a négylapkás megoldás csak a legalább két Opteronnal felvértezett alaplapok esetén válik elérhetővé, de jóval költséghatékonyabb és biztonságos. Ráadásul meglehetősen valószínűtlen, hogy egy egyszerű egyprocesszoros rendszerhez akarna bárki is ennyi mindent csatolni...

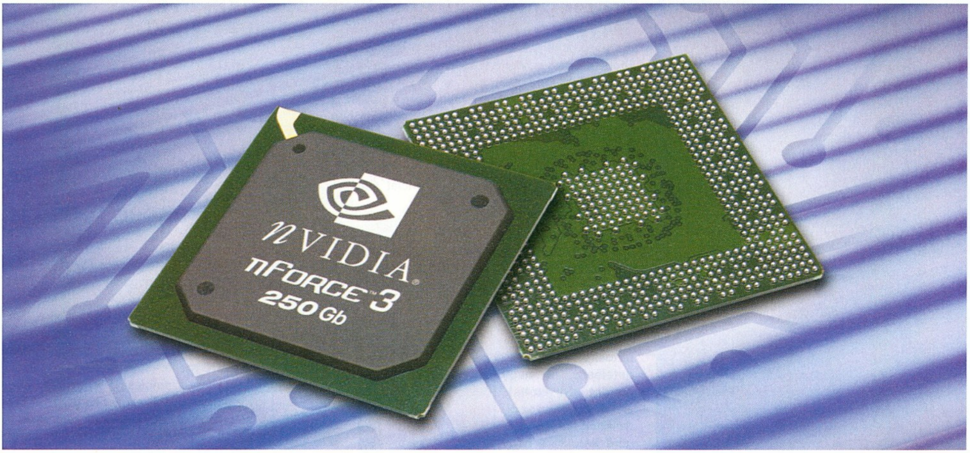
Nagyon fontos hír, hogy az új lapkakészletre épülő első termékek már a szerencsés tesztelőknél vannak, elsőként az ABIT, ASUS, Iwill és Tyan gyáraiból kerülnek ki ilyenek. Egy biztos: az nForce Pro 2200 legalább akkora durranásnak tűnik a kiszolgálók piacán, mint az nForce4 SLI volt az asztali gépek esetén.

□ Két GPU-s videokártya az ASUS-tól is

A Gigabyte után az ASUS is piacra dobja két grafikus maggal rendelkező videokártyáját. Maga a tény, hogy az ASUS ilyen kártyát mutat be, nem meglepetés, hiszen a technológia jól működik, ráadásul lemaradna a vásárlók kegyeiért folytatott harcban, ha nem követné a riválist.

A kártya erejét, a vetélytárshoz hasonlóan, két GeForce 6600GT lapka szolgáltatja. Ezek az nVidia SLI technológiáját kihasználva képesek együttműködni. A hasonlóság ellenére az ASUS nem a Gigabyte által kitaposott utat követi, hiszen a Gigabyte jó előre levédette a kártyáján működő technológiát. Az első kémfotók alapján az ASUS titkos fegyvere négy kijelző egyidejű meghajtására lesz képes. Az újdonságról további részletek sajnos még nem szivárogtak ki.

Tárnok Zoltán



Költséghatékony PC-k építése 2005-ben

Járt utat a járatlanért?

Bizonyos, hogy 2005-ben jó pár, esetleg már létező, ám a piacon még igencsak frissnek számító technológia fog teret nyerni a közép- és felsőkategóriás desktop PC platformok terén (PCI Express, DDR2, Serial ATA II, 64 bites processzorok, duálmagos CPU-k stb.). Ám ahogy azt ti, és mi is jól tudjuk, olvasóink java része nem platina szegélyű hitelkártya fedezékéből bővíti a gépét, így számukra a fentebb felsorolt technológiák kicsit hosszabb karnyújtásnyira esnek.

Miről is lesz szó?

Ha valaki számára a cikk alcíme és bevezetője nem tette volna egyértelművé, miről is lesz szó, annak álljon itt némi szájbarágás. Számba vesszük azokat a trendeket (egyrészt általános, másrészt AMD, harmadrészt pedig Intel oldalról), amelyek a 2005-ös évben gépet építő vagy fejlesztő, költséghatékony megoldásokban gondolkodó játékost befolyásolhatják döntései meghozatalában. Konkrét termékekre és megoldásokra ugyan utalni fogunk a cikkben, ám ajánlásokat nem fogunk tenni – azon egyszerű oknál fogva, hogy az egyes termékek jövőbeni árait nem ismerhetjük. Márpedig a költséghatékony (budget) kategóriában e faktor ismerete nélkül lehetetlen konkrét ajánlásokat tenni felelős módon.

Általánosságok

Ezen a téren alapvetően két technológiát kell kitárgyalnunk – platformtól függetlenül, azaz akár AMD, akár Intel alapra építkezünk, ennek a két megoldásnak a megfontolása elkerülhetetlen.

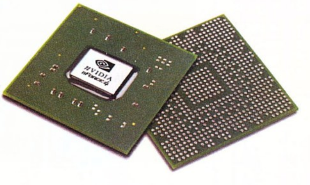
Az első, és a játékosok számára egyértelműen fontosabb technológia a PCI Express grafikus csatolófelület. Mostanra teljes biztonsággal kijelenthető, hogy az Intel által életre hívott technológia (legalábbis a kezdeti, felfutási időszakban) egyáltalán nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, legalábbis ami az eladásokat illeti. Nem vitatjuk a PCIe azon érdemét, hogy előremutató technológia, és a jövőben bizonyosan sok hasznát látjuk majd, ám ami a 2004-es eladásokat, illetve felhasználói elfogadottságot illeti, az bizony gyenge volt. A tavalyi év utolsó negyedévéről szóló kimutatások alapján mindössze minden ötödik (!) eladott VGA-vezérlő volt PCI Express csatolóval ellátva, és ehhez a számadathoz még azt is tudnunk kell, hogy a nagy OEM gyártók (pl. Dell stb.) bizony rendesen erőltették a PCIe-t új modelljeikben (azaz teljes konfigurációikban) a karácsonyi vásárlási lázra felkészülve.

A dolgok jelenlegi állása alapján megkockáztatjuk, hogy az általános AGP 8X – PCI Express átállás kevésbé lesz zökkenőmentes és tovább fog tartani, mint pár évvel ezelőtt a PCI (a szimpla 32 bites busz) – AGP váltás. Az átállást akadályozó két legjelentősebb tényező a magas költség (az Intel elhibázott termékpolitikája miatt, aki PCI Expressre vágyott, annak nem csak alaplapot, hanem egyúttal memóriamodulokat és processzort is cserélnie kellett – legalábbis a kezdeti időkben), illetve az a jelenség, hogy a jelenleg elérhető AGP 8X videokártyákhoz képest a PCIe társaik semmivel sem képesek nagyobb teljesítményt nyújtani. A teljesítménybeli ugrást biztosító PCI Express SLI (két videokártya dolgozik tandemben a magasabb teljesítmény elérése érdekében) megoldások egyelőre mind platform (alaplapi chipkészlet támogatottság), mind videokártya (és driver) oldalról súlyos gondokkal küzdenek, nem is beszélve az ehhez a technológiához társuló árfaktorról (drága alaplap plusz két videokártya...).

Ami cikkünk fókuszát illeti: kötve hisszük, hogy 2005 folyamán a költséghatékony szegmensben elérhető megoldássá válik ár szempontjából a PCIe SLI. Ami a „mezei" PCI Express átköltözését illeti a budget szegmensbe, úgy gondoljuk, hogy az Intel „bünbánó" lépései, és az AMD, illetve alaplapi lapkakészleteket gyártó partnereinek szemfülessége révén a 2005-ös év harmadik negyedévétől már a laposabb pénztárcával bíró játékosok is benevezhetnek ilyen grafikus csatolófelülettel bíró platformra. Ekkorra ugyanis beérnek (értsd: kellőképpen olcsóvá válnak) a PCI Express bővítőrést, ám normál DDR SDRAM-ot használó chipkészletek és alaplapok. Emellett a már most sem túl drága PCIe VGA kártyák kínálata kellőképpen széles lesz a különböző felhasználói igények palettájának lefedéséhez. 2005 nyaráig pedig maradnak a budget kategóriás gépet építők számára az AGP 8X-et támogató alaplapok és videokártyák. Nos, mint azt már egy ideje tudjuk, ezekből a termékekből is építhetőek ütős konfigurációk – a határt itt is inkább a pénztárca jelenti, mintsem a technológia.

A másik fontos elem a DDR2 SDRAM, annak elterjedése, illetve az ezzel szorosan összefüggő árcsökkenése. A helyzet ezen a téren – egyelőre – még siralmasabb, mint a PCI Express esetében. Az Intel sznob termékpolitikáját még a mienkénél kevésbé árérzékeny észak-amerikai, japán és nyugat-európai piacok sem nyelték le. Santa Clará-

ban a marketingesek és gazdasági elemzők azt gondolták, hogy a fentebb felsorolt régiók PC-felhasználói örömmel rohannak a boltba új alaplapot, processzort, memóriát és videokártyát venni – ráadásul mindezt egyszerre! Nos, tévedtek, és ez bizony erősen betett a nagy hangon beharangozott DDR2 memóriának.



Remek alap

Szintén súlyos problémát jelent, hogy míg a DDR2 modulok ára egyelőre mintegy kétszerese (ugyanazon kapacitás mellett) a normál DDR modulokénak, addig a rendszerszintű teljesítmény nem emelkedik – sőt... Mivel most, 2005 elején már egyértelműen látszik, hogy a DDR2 fiaskója nem rövidtávú, csak a kezdeti időkben mutatkozó probléma, ezért az Intel által a DDR2 nagy volumenű gyártásába „belehergelt" memóriachip- és modulgyártók kissé felkapták a vizet. Ez pedig abban ölt testet, hogy ezek a vállalatok átmenetileg csökkentették DDR2 gyártási teljesítményüket. Ebből pedig ördögi kör látszik kialakulni, amelynek egyértelmű vesztese a DDR2 SDRAM. Az AMD óvatosabb duhaj volt a DDR2-vel (lévén ez a cég már a processzoraiba építi a memóriavezérlőt, így nem igazán függ az alaplapi chipkészlet támogatottságtól memória oldalról nézve), és nem is faragott rá az óvatosságára ebben az esetben.

Ami tény: a DDR2-ben, főleg magasabb működési frekvenciák (azaz sebesség) esetében jelentős rendszerszintű lehetőségek rejtőznek, amelyek kiaknázásra várnak. További tényező, amely optimizmusra ad okot, hogy a DDR2-nél az első időkben jelentkező, horribilisan gyenge (azaz lassú) időzítéseket is sikerült emberi szintre leszorítania a gyártó cégeknek, és feltehetően ez a minőségi javulás tovább tart majd az év folyamán. A Kingston, illetve az OCZ modulgyártó cégek még 2005 első negyedévében piacra kívánják dobni a 733-800 MHz sebességű DDR2 memóriáikat – bár még a 667 MHz-es darabok is csak a VIA chipsetek által támogatottak hivatalosan (PT880/894) a cikk írásának időpontjában.

Ettől függetlenül szinte kizártnak látszik, hogy a DDR2 SDRAM, mint technológia, illetve alternatíva a normál DDR mellett, labdába rúgjon a költséghatékony szegmensben a 2005-ös év első három negyedévében. Legkorábban talán az év vége felé lehet esélye, de úgy gondoljuk, inkább 2006 lesz az éve annak, hogy a DDR2 széleskörűen elterjedhet a budget szektorban.

Végül el kell mondani, hogy a fejlődés ezen a téren sem állhat meg: a memóriachip-gyártó és a piaci elemző cégek szerint 2005 harmadik negyedévében várható a „crossover point", vagyis az a pont, amikortól a chipgyártók már több DDR2, mint hagyományos DDR chipet fognak előállítani. Persze az addig felhalmozott raktárkészletek miatt az eladások még ezen túl is jó ideig a DDR felé fognak billenni.

AMD

Bár a cég kínálatában jelenleg még szerepelnek Socket A (más néven Socket 462) tokozású Sempron processzorok, az Athlon XP-k példás gyorsaságú (legalábbis a vállalat szemszögéből) piaci kivezetése, illetve a sunnyvale-i processzorgyártó legfrissebb tervei egyértelművé teszik, hogy ők a maguk részéről gyakorlatilag halottnak tekintik ezt a platformot 2005 nyarától.

Az is egyértelmű, hogy a költséghatékony szegmensben a stafétát a szintén Sempron elnevezésű (és még mondja valaki, hogy nincs meg a folyamatosság érzete!), ám már Socket 754 tokozású CPU-k veszik át, kezdve a 3100+-os jelölésű modellel, amely már 2004 késő őszétől a vásárlók rendelkezésére áll. A Socket 754 mostanra (de már a múlt év őszére is) megbízható, gyors és a megfelelően minimalista felszereltségű alaplapot választva olcsó platformmá vált – nem kis mértékben az nForce3-250 alaplapi chipkészletnek köszönhetően.

Az AMD jelenlegi tervei alapján 2005-ben az S754 tokozású Sempronok felskálázódnak 3400+-ig, és nem el-képzelhetetlen a 3500+-os vagy gyorsabb modell sem – ez nyilván nagyban függ majd az Intel lépéseitől. További figyelemre méltó érdekesség (bár minket, játékosokat kevésbé érint), hogy az S754-es Sempronok a másik irányba is elmozdulnak, azaz az év folyamán (feltehetőleg még az év elején) leskálázódnak a 2600+-os szintig is. Ez is egyértelműen jelzi, hogy az AMD halottnak tekinti a Socket A-t, mivel a legolcsóbb CPU-k szegmensébe is Socket 754-es versenyzőket állít már az év első negyedévében.

A netes közösség által pillanatok alatt Deleronnak átkeresztelt Celeron D még a játékosok igényeit is képes kielégíteni.

A Socket 754 – az egycsatornás memóriavezérlő architektúra ellenére – tehát kifejezetten életképes megoldásnak látszik a költséghatékony szegmensben, ugyanis a magasabb órajelű Sempronoknak és Athlon 64-eknek köszönhetően ez a platform még bizonyosan velünk marad 2006-ig. Az persze most még kérdéses, hogy melyek lesznek az utolsó, leggyorsabb, legnagyobb tudású CPU-k ilyen tokozásban. Mindenesetre a budget kategóriában gondolkodó felhasználó nyugodt szívvel vásárolhat a Socket 754-es alaplapjába először olcsóbb Sempron-t, majd igényei növekedtével később a szintén kellőképpen olcsóvá vált, ám a meglevőnél észrevehetően nagyobb teljesítményű, 64 bites utasításokkal felvértezett (a Sempronok nem ilyenek!) Athlon 64-es processzort, a kivezetődés körüli bruttó 30-40 ezer forint környékén.

A fentebb bemutatott modellt tökéletesen képesek kiszolgálni a piacon még mindig jelentős részesedéssel bíró nForce3-250-es alaplapok, melyek megelégszenek normál DDR SDRAM-mal, és a felhasználó korábbi, AGP 8X-es videokártyájával is. A másik járható út a budget kategória felhasználóinak kora tavasz tájékán nyílik meg, amikor az AMD piacra tervezi dobni a Socket 939 tokozású Sempron 3200+-t (aztán később az év folyamán a magasabb órajelű változatokat is – bár addig is kellőképpen olcsó alternatíva a S939-es A64 3000+). Ekkorra már beérnek, és kellőképpen olcsóvá válnak a „mezei" nForce4-es (nem Ultra vagy SLI) alaplapok S939 foglalattal.

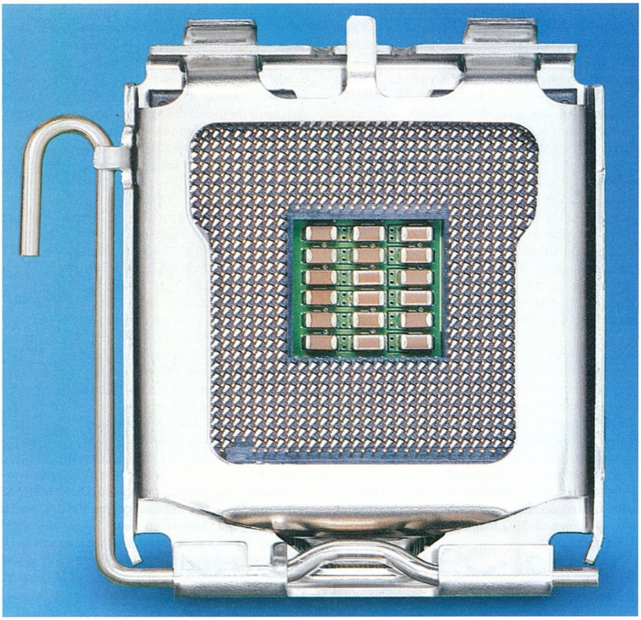
Az nForce4-es lapok esetében a felhasználó továbbra is hasznosíthatja meglévő DDR SDRAM moduljait (ha azok sebessége megfelelő), ám a videokártyáját kénytelen lesz lecserélni PCI Express kivitelűre. A legtöbb játékos éppen erre vár: megtámadhatatlan indokra, hogy miért is kell neki új, a meglevőnél jóval gyorsabb VGA vezérlő. Mert az a fránya, pimaszul olcsó és nagy teljesítményű GeForce 6600 GT egyre csak hívogat...

2005 őszére, az iskolakezdési szezonra (hogy valami jó is legyen a dologban) feltehetően a komolyabb HyperTransport buszsebességet biztosító nForce4 Ultra chipes alaplapok (és akkor még a VIA készletes produktumokról nem is szóltunk – ám e cikk nem kíván átfogó lenni, mindössze a trendeket jelző), és a kevésbé gyors S754/S939-es Athlon 64 processzorok (jellemzően a 3700+-os határig) is elérhetővé válnak a költséghatékony szegmens vásárlói számára.

Intel

Amint azt a fentiekben már kifejtettük, eljött 2005, és a vásárlók – az Intel legnagyobb bánatára – még mindig nem nagyon akarják lenyelni a DDR2 és a PCIe békákat. Mivel a középső és felső árszegmensekben is ez a helyzet, ezért annál inkább jellemző ez a budget kategóriára.

Egyfajta stagnálásnak lehetünk tanúi, hisz a már 2004 folyamán is töretlen népszerűségnek örvendő i865-ös lapkakészletű deszkák vannak továbbra is nyeregben ebben a szegmensben, legyen szó új konfig építéséről, vagy éppen fejlesztésről. Léteznek ugyan i865PE chipkészletet, és emellett LGA775 foglalatot használó alaplapok (AGP 8X bővítőréssel és normál DDR támogatással), ám az ilyen hibridekkel szemben érződik némi vásárlói bizalmatlanság. A problémát átérző Intel piacra dobja az i915P és 915G chipkészletek olcsóbb, csak normál DDR SDRAM-ot támogató változatait 915PL és 915GL néven, ám ezzel a lé-



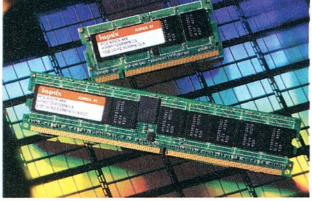
■ Az Intel új foglalata csak lassan váltja le a Socket 478-at

pésével csak a drága DDR2 SDRAM-tól mentesíti a vásárlókat, a PCI Expresstől és az LGA775 tokozású (újonnan megvásárlandó) processzoroktól nem.

Intel-fronton tehát az új technológiák bevezetése kissé erőltetett üteműnek, ám megállíthatatlannak látszik. Ettől függetlenül úgy tűnik, hogy a budget kategóriában gondolkodó felhasználók 2005 első félévében még mindig a jó öreg, és megbízható Socket 478 architektúrát fogják előnyben részesíteni. Tudják ezt Santa Clarában is, ezért nem meglepő, hogy az egyre magasabb órajeleket elérő, Prescott magos, immár 533 MHz-es FSB-vel és 256 KB L2 tárral bíró Celeron D-k párhuzamosan jelennek meg Socket 478 és LGA775 tokozásban.

A tavalyi év egyik fontos tanulsága volt számunkra, hogy a korábbi generációs S478 Celeronokkal (Northwood mag, 400 MHz FSB, 128 KB L2) szemben a netes közösség által pillanatok alatt Deleronnak átkeresztelt CPU-k bizony még a játékosok igényeit is képesek kielégíteni. Emellett olcsók és az alacsonyabb órajelű példányokban általában meglehetős tuningpotenciál lakozik, köszönhetően nagyrészt a fejlett 90 nm-es gyártástechnológiának (ha tuningolni akarunk, a tapasztalat szerint érdemes elkerülni a 2,4 GHz-es, D320 példányokat). A Celeron D-k a cikk írásának időpontjában (február elején) 3,06 GHz-es sebességnél járnak (Celeron D 345), a második negyedévre várjuk a 3,2 GHz-es példányt (D 350). A nemzetközi tuningközösség megállapításai alapján, illetve ismerve az Intel alapvetően konzervatív termékpolitikáját, valószínűnek tűnik, hogy a Celeron D-k a jelenlegi formájukban legalább 3,73 GHz-ig kifuthatnak hivatalosan is. Talán már 2006 első negyedévéig…

Ami 2005 második félévét illeti, főképp az iskolakezdés utáni szezont, megállíthatatlannak érezzük az LGA775 térnyerését, s ezzel párhuzamosan a S478 viszonylag gyors ütemű kihalását. Érdekes lesz látni, mit hoznak az asztalhoz ezen a téren az Intelen kívüli „független" alaplapi chipkészlet-gyártók, a VIA, a SiS és immár az nVidia is (legelőször az nForce5-tel). Ez magával hozza majd a PCIe erőteljes térnyerését is. Ami a processzorokat illeti, Intel oldalon egyelőre nem tapasztalható olyan trend, mint az AMD-nél, miszerint az árkülönbség minimális a leggyorsabb budget CPU (jelen esetben Sempron 3100+) és a leglassabb (legalábbis pozicionálásában és nevében) középkategóriás proci (Athlon 64 2800+) között. A jelenlegi piaci helyzetben még elég széles – legalábbis a költséghatékonyság szemüvegén át nézve – ár-szakadék tátong a 2,93 GHz-es Celeron D (az itthon gyakorlatban is kapható leggyorsabb Celeron) és a 2,8 GHz-es Pentium 4 (Prescott mag, 800 MHz FSB, 1 MB L2 tár) között. Ez a trend, leginkább az Intel ár- és termékpolitikája miatt feltehetőleg 2005 második félévére sem fog megváltozni, legfeljebb a résztvevő processzorok sebessége és szolgáltatáscsomagja változik.



■ A DDR2 még nem elég olcsó

◻ Előrejelzés 2005 végére:

AMD/nVidia konfiguráció:
- nForce4 Ultra chipkészletű alaplap, Socket 939
- AMD Athlon 64 3500+
- 1 GB PC3200 DDR SDRAM
- a jelenlegi nVidia GeForce 6600 GT órajel emelt változata, 256 MB fedélzeti memóriával, PCI Express csatolóval; vagy ehhez hasonló teljesítményű megoldás

Intel/ATI konfiguráció:
- Intel i915PL chipkészletű alaplap, LGA775 foglalat
- Intel Celeron D 350 (3,2 GHz-es órajel)
- 1 GB PC3200 DDR SDRAM
- a jelenlegi PCIe Radeon X800 továbbfejlesztett, órajel emelt változata (esetleg „mezei" X850) 256 MB fedélzeti RAM-mal; vagy ehhez hasonló teljesítményű megoldás

Összegzés

Bár buktatók akadnak, az összkép mégis igen kedvező. Nyugodtan kijelenthetjük, hogy akár AMD, akár Intel CPU mellett tesszük le voksunkat 2005-ben a költséghatékony szegmensben gépépítés vagy fejlesztés okán, elegendő erővel fog rendelkezni a konfigunk (hacsak nem követünk el szarvashibákat – lásd PC Guru 2004/13, CPU/VGA társkereső), hogy a Doom 3 küldetéslemezével immár zökkenőmentesen játszhassunk, illetve fel legyünk készülve a (feltehetően) 2006-ban érkező első Unreal 3 motoros játékokra. Igaz, utóbbiak zökkenőmentes futtatásához ajánlott, hogy inkább az év vége felé kalapáljuk össze a szóban forgó konfigurációt.

2005-ben költséghatékony módon is építhetünk majd olyan gépet, amivel zökkenőmentesen játszhatunk a Doom 3 kiegészítőjével.

Végül ajánlom figyelmetekbe a cikk mellett található szövegboxot, ahol röviden leírjuk, hogyan képzeljük el egy 2005 vége felé összeállított, költséghatékony, főképp játékra használt AMD-s és Inteles gép konfigját. A legnagyobb bizonytalansági tényező ebben az esetben a cikkünknek témáját nem képező VGA-faktor, mert bár a csatolófelület PCI Express lesz, egyelőre nem tudjuk, hogy az nVidia és főképp az ATI konkrétan mit fog előhúzni a budget- és középkategóriában az év hátralevő részében.

g

Vadiúj háttérképek, MMS-ek / PCH xxxxx ----- 1785

10033

10036

11444

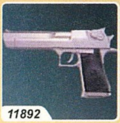
10448

10120

10122

10125

10035

10034

11892

10449

10130

10134

10124

(C). PAWS. ALL RIGHTS RESERVED

A LEGJOBB SOROZATOK LEGÚJABB RÉSZEI CSAK AZ HBO MŰSORÁN LÁTHATÓK

...zínes háttérképeket a következő telefonokra tudsz letölteni: Alcatel OT535, Motorola C350, E365, T720i, V300, V500, V525, Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, ...610, 6800, 7210, 7250, 7650,8910i, Nokia N-Gage, Panasonic GD87, SAGEM myX-5m, myX-6, Samsung E700, E710, P400, S100, S300, Sharp GX-10, GX-10i, GX-15,GX-20,GX30, Siemens A60, C60, ...62, M55, MC60, S55, SL55, ST55, SonyEricsson P800, P900, T230, ST310, T610, T630, T68i, Z600. A letöltéshez küldd a PCH szót és a választott kép kódját szóközzel elválasztva a 1785-es szám...a! (pl. PCH 10125) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a képet. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Az SMS ára 400 Ft + ÁFA.Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

Polifónikus csengések / PCP xxxx----1785

Újdonságok!!!

...ood.-Live ... 10128
...uano -Break ... 10127
...wen-What You Waiting for ... 10126
...ojo ft. -Baby It's You ... 10125
...ritney S.-My Prerogative ... 10123
...ooligans-Legyen valami ... 10112
...reen Day-Boulevard of Br ... 10061
...inkin P.-Numb Encore ... 10060
...ante Thomas-Get It On ... 10058
...2-Vertigo ... 10048
...shlee Simpson-Shadow ... 10047
...ylie minogue-I Belive in You . 10041
...nastacia-Welcome To My Tr. 10036

Rock-Pop

...etallica - Nothing Else M ... 1138
...eyoncé - Me Myself And I ... 1485
...inkin Park - Crawling ... 1136
...ámbó J - Csak egy vallomás 1617
...-port - Ne felj, te kis bolond . 1819
...oy Ádám - Az otthon itt van 1771
...upernem - Nincs mese ... 1828
...uzzle - Naptánc ... 1827
...kos - Utolsó hangos dal ... 1823
...-GO - Ballag a katona ... 1614
...epublic - Szállj el kismadár . 1504
...ungária - Csókkirály ... 1499
...-Motorock - Tûzvarázsló ... 1507

Náksi vs Br. - Csak 1 nap van 1293
Padödö - Fáj a fejem ... 1612
Hungária - Istambul ... 1605
Desperado - Ég veled ... 1449
Zsédenyi - Mennem kell továb 1238
Tankcsapda - Szextárgy ... 1234
Zanzibár - Érintés ... 1384
Tankcsapda - Adjon az ég ... 1381
Groovehouse - Vándor ... 1438
TNT - Egyetlen szó ... 1440
Back II Black - Akár péntek ... 1340
Ákos - Ölelj meg ... 1321
Splash - Talán ... 1294
Betty Love - Itt vagyok veled . 1344
Emilio - Ne nézz vissza rám .. 1450
Fiesta - Aki elmegy, ugye haz. 1351
Groovehouse - Ha újra látom 1376

Tv/film

Matrix 2 (Fluke-Zion) ... 1537
Hupikék törpikék ... 1473
Király Linda - Szerelem utolsó 1608
A karib tenger kalózai ... 1535
Megasztár - Csillagdal ... 1601
Ennio Mor. - A jó, a rossz ... 1199
Flashdance ... 1151
Flintstones ... 1152
Knight Riderű ... 1157
Charlies Angels ... 1147

A kockásfülű nyúl ... 1470
Ennio M. - Volt egyszer egy ... 1311
Macskajaj ... 1299
A rózsaszín párduc ... 1163

Techno/House

DJ Newl - Cha Cha ... 1556
Scooter - Jigga Jigga! ... 1496
ATB - You're not alone ... 1432
2 Unlimited - No limit ... 1430
Blank and Jones ft - A Forrest 1375
Daft Punk - Something About 1426
ATB - Ecstasy ... 1939
Limp Bizkit - Eat You Alive ... 1353
The Doors - Light My Fire ... 1797

Rap / hip-hop

Black Eyed Peas-Shut Up ... 1388
Outcast-Hey Ya ... 1528
Usher-Yeah ... 1632
D ft. Emilio-Nincsen arra szó. 1856
Jamelia-See It In A Boy's Eyes 1894
D-12-How Come ... 1896
Black E-Let's Get It Started ... 1903
Eminem-Just Lose It ... 2044
Chris. A. & Missy E.-Car Wash 2050
Belga-Az a baj ... 2061
Jamelia-DJ ... 2133

...öbbszólamú csengőhangot a következő telefonokra tudsz letölteni: Alcatel OT535, Motorola C350, E365, T720i, V300, V500, V525, Nokia 3100, 3200, ...300, 3510, 3510i, 3650, 3650, 5100,6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i, Nokia N-Gage, Panasonic GD67, GD87, ...AGEM myX-3, myX-5m, myX-6, Samsung A800, C100, E700, E710, P400, S100, S300, V200, Sharp GX-10, GX-10i, GX-15, GX-20,GX30, Siemens A55, ...60, C55, C60, C62, M55, MC60, S55, SL55, ST55, SonyEricsson P800, P900, T230, T300, T310, T600, T610, T630, Z600. Csengőhang letöltéséhez ...üldd az PCP szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a 1785-ös számra! (pl. PCP 1138) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, me...re rákattintva letöltheted a csengőhangot. Az SMS ára 400 Ft + ÁFA. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

Audio csengések / PCA xxxx----1785

Csak 400 Ft! + Áfa

AKCIÓ

Állatok

Ló ... 3007
Kutya ... 3006
Kecske ... 3005
Madár2 ... 3009
Tehén ... 3010
Kakas ... 3003
Varjú ... 3012
Tücsök ... 3011
Macska ... 3004
Madár ... 3008
Tehenek ... 3002
Birka ... 3001

Fegyverek

Pisztoly ... 3059
Gépfegyver ... 3057
Időzített bomba ... 3058
Bomba ... 3056

Emberi hangok

Füttyentés ... 3043
Fogmosás ... 3042
Tüsszentés ... 3044
Good morning (férfi gépi) ... 3014
Horkolás ... 3045
Erotikus aaah (női) ... 3041

Sírás ... 3040
Wake up (női gépi) ... 3036
Szalacsi ... 3038
Böfögés ... 3039
Baba sírás ... 3047
You have a new message (női gépi) ... 3037
Ordítás (férfi) ... 3052
Nevetés (női) ... 3049
Hello baby (férfi gépi) ... 3016
New message received (férfi gépi) ... 3018
Tarzan ... 3100
Sikítás ... 3055
Nevetés3 (férfi) ... 3051
Orrfújás ... 3053
Polgár Jenő ... 3054
Juhuuu ... 3046

Zene

Hockey 3066
Trombita4 3074

Járművek

Bugatti ... 3114
BMW Z3 ... 3113
Honda S2000 ... 3115
Porsche 917 ... 3117
Porsche Boxster ... 3118
BMW M5 ... 3112
Opel Speedster ... 3116

AUDIÓ CSENGŐHANGOT a következő telefonokra tudsz letölteni: Sony Ericsson K700, P800, P900, S700, T230, T300, T310, T610, T630, Z500, Z600, Z1010 Nokia 3200, 3300, 3650, 3660, 5140, 6230, 6600, 6620, 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7650, 7700, N-Gage, Motorola V300, V525, V600, MPX200 Samsung A800, C100, D410, E700, E710, P400, S100, S300, S300M, T100, V200, X100, X450, X600 Siemens C60, C62, MC60, S55, SL55, SX1 Csengőhang letöltéséhez küldd az PCA szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a 1785-ás számra! (pl. PCA 3009) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a csengőhangot. Az SMS ára 400 Ft + ÁFA. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

JAVA JÁTÉKOK

PCJ xxxxx ⟶ 06 90 629 000

JAVA JÁTÉKOK Letöltés: küldd el SMS-ben a PCJ és a játék kódját a 06-90-629-000 számra. (Pl: PCJ 10014)(SMS ára 799 Ft + ÁFA) Ne felejts el szóközt rakni a PCJ és a játék száma közé! Kiküldünk egy válaszüzenetet, amelyben a letöltés menüpontot választva a játékot letöltheted a mobilodra. A szolgáltatás mindhárom mobilhálózatról elérhető. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Információs vonal: INFO VONAL: Digitania Rt. 06-1-328-5063 (normál díjas hívás).

LETÖLTÉS CSAK 1 SMS-SEL!

MÚMIA

Nokia3100 3300 3510i 3595 5100 6100 6108 6200 6220 6610 6800 6810 6820 7200 7210 7250 7250 7600 8910i 3220 3590 6230 6600 3620 3650 3660 7650 3650 N-Gage Motorola-C650 -V300 -V525 -V525M -V600 -V80 SAMSUNG SGH-E700 SGH-E700 SHARP-TQ-GX10 SHARP -GX10N -GX20 -GX30

PCJ 10056

BUFFY

Nokia3510i 3595 3650 3650 3660 7650 6610 6610I 7210 7250 7250I 8910i 3590 6230 6600 NokiaN-Gage Motorola-C650 -V300 -V525 -V525M -V600 -V80 SonyEricssonK500i K700 SAMSUNG-SGH-E700 SGH-E700 SHARP -GX10 GX10N -GX20 -GX30

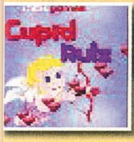
PCJ 10055

CHOPPER

Motorola-T720
Nokia3600 3620 3650 3660 2650 3100 3105 3108 3120 3125 3200 3205 3300 3510i/1. 3585i 3587i 3595 5100/1.0 6010 6012 6015i 6100 6108 6200 6220 6225 6585 6610 6610I/1.0 6650 6651 6800 681 6820 7200 7210/1.0 7250 725 7600 8910i/1.0
N-Gage
Siemens-SX1 Panasonic-X700 S55
SonyEricssonT610 Z600

PCJ 10036

CUPIDO



Nokia3600 3620 3650 3660 N-Gage 7650 Siemens-SX1 Panasonic-X700 2650 3100 3105 3108 3120 3125 3200 3205 3300 3510i 3585i 3587i 3595 5100 6010 6012 6015i 6100 6108 6200 6220 6225 6585 6610 6610I 6650 6651 6800 6810 6820 7200 7210/1.0 7250 7250I 7600 8910i

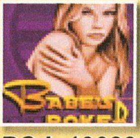
PCJ 10033

PINGVIN ÜTÉS

Nokia3100 3200 3300 3510i 5100 6100 6200 6220 6610 6610I 6800 6810 6820 7200 7210 7250 7250I 8910i 5140 6230 6600 6620 7610 3600 3650 3660 7650 NokiaN-Gage
SonyEricssonK700 P800 P900 T610 T611 Z600
MotorolaE398 E398B V300 V500 V525 V525M V600
SAMSUNG-E100 SGH-E630 SGH-E700 SGH-E700 SGH-E800 -SGHS-X100 SGHD410 SGHE300 SGHX450 GX10 TQ-GX30 M55 S55 SL55
SonyEricssonP800

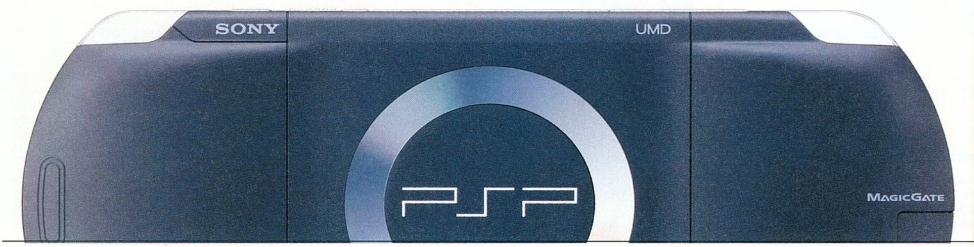
PCJ 10054

BABY POKER



Motorola-T720
Nokia3600 3620 3650 3660 2650 3100 3105 3108 3120 3125 3200 3205 3300 3510i/1. 3585i 3587i 3595 5100/1.0 6010 6012 6015i 6100 6108 6200 6220 6225 6585 6610 6610I/1.0 6650 6651 6800 681 6820 7200 7210/1.0 7250 725 7600 8910i/1.0
N-Gage
Siemens-SX1 Panasonic-X700 S55
SonyEricssonT610 Z600

PCJ 10039



Sony PSP

Csodakonzol avagy PlayStation 2 a kezedben

A múlt hónapban tesztelt legújabb generációs Nintendo kézikonzol után az Electronic Artsnak köszönhetően jóval az európai és amerikai premier előtt foghattuk kezünkbe a Sony legújabb konzolját – ami a várakozásainknak megfelelően egészen egyszerűen lemosta a pályáról konkurensét! A PSP-vel töltött első órák, azt hiszem, örökre megmaradnak az emlékezetemben. Sosem fogom elfelejteni Grath döbbent arcát, a hatalmas képernyőn futó Ridge Racer káprázatos grafikáját, és a DVD-minőségű átvezető animációkat, amelyek egyértelműen meggyőztek arról, hogy PSP nélkül nem lehet teljes az életem...

Szexi design

A nemzetközi sajtó főleg Apple-termékek tesztelésekor használja előszeretettel ezt a jelzőt, amit eddig enyhén túlzásnak, sőt nevetségesnek tartottam – ám a PSP-re tényleg nem találok jobb szavakat. A készülék koromfekete alapszíne, a gép teljes egészét borító átlátszó plexilap, a tökéletes formák, és az áttetsző flipper-karok egészen egyszerűen gyönyörűek. Első ránézésre habozás nélkül lecserélnénk a barátnőnket a PSP-re! Második ránézésre – ami nagyjából az akkumulátor lemerülése után következik be – talán már nem... De ha van tartalék akkumulátor, akkor mégiscsak igen (huhh, csak nehogy elolvassa a cikket az asszony...!). Szóval design szempontjából minden a legnagyobb rendben van.

Ugyanez a helyzet az újdonsült kedvenc kezelőfelületével és a háttérben futó operációs rendszerrel is. A gyönyörűen megrajzolt, ikonközpontú oprendszerrel mindent pofonegyszerűen beállíthatunk. Fontos megjegyezni, hogy a Nintendo DS-hez képest a Sony mérnökei jóval tovább gondolkodtak a játékgép koncepcióján, így a PSP-n alaphelyzetben lehetőségünk van saját zenék tárolására és hallgatására, képek nézegetésére és DVD-minőségű filmek lejátszására. Emellett a Sony a vezeték nélküli internetkapcsolat segítségével letölthető programokat, és Wi-Fi hotspotok közelében fogható TV adások (!) vételét is ígéri. Egyelőre megjósolhatatlan, hogy mire lesz képes a PSP egy-két év múlva, annyi azonban már most bizonyos, hogy a lehetőségek szinte határtalanok.

Playstation 2 a kézben

A kézikonzol képességeit már a tavalyi E3-on is megcsodálhattuk, ám most, hosszú órákat eltöltve a géppel, újra rá kellett döbbennünk, hogy az elmúlt és talán az elkövetkezendő öt év legbrutálisabb „tenyérbemászó" hardverével van dolgunk. Már a készülékhez kölcsönkapott japán nyelvű Ridge Racer nyitó animációjánál is leesett az állunk (képzeljetek el egy Blizzard-szintű intrót pengeéles képpel, kifogástalan hanggal és zenével), ám attól az élménytől, ami azután fogadott, a mai napig képtelenek vagyunk szabadulni. A Ridge Racer játék közben szebb látványt és nagyobb sebességet produkált, mint a PC-s Need for Speed Underground első része! Gyönyörűen lemodellezett 3D-s világ, tükröződő felületek, kiváló árnyékok és fantasztikus sebességérzet jellemezte a játékot, amely a 16:9-es képarányú hatalmas képernyőn impozánsabb képet festett, mint napjaink PlayStation 2 játékai. A gép tudása lehengerlő, és bár a játékok minőségét az imént a PS2-höz hasonlítottam, azért meg kell jegyeznem, hogy a játék készítői egyelőre csak megközelíteni tudták a PS2 képességeit, elérni vagy megelőzni még nem.

Szia, tetszik a PSP/d

Semmi sem tökéletes: közelről megvizsgálva a PSP-t azért észreveszünk egy-két, talán a gép hardveréből fakadó gyengébb megoldást. Mindent összegezve a PSP nagy vonalakban képes a kezünkbe adni napjaink legnépszerűbb játékainak képi világát, és hanghatásait (már készül a 3D-s Grand Theft Auto, Final Fantasy és a Godfather PSP-verziója is!). Mindez számunkra egyelőre több mint hihetetlen – ha nem látjuk mindezt működés közben, nevetve hajtottunk volna el mindenkit, aki örömódákat zeng egy kézben hordozható konzolról...

Igazi játékgép

Mindig imádtam a kézikonzolokat: volt Game Boyom, Advance-om, SP-m és Grath-Mikulás jóvoltából DS-em is. Mindegyikkel meg voltam elégedve, szerettem, kényelmesnek és játszhatónak találtam őket, ám a PSP megjelenésével picit megfordult velem a világ. A PSP D-padje, nyomógombjai és analóg irányítója minden képzeletemet felülmúlta. A hangerő szabályozásának lehetősége is digitális formát kapott. Végre nem valami nyomorult csúszkát kell húzogatni a hangerő állításához és a képernyő világításának megoldása is kitűnő.

A nemzetközi lapok egyetlen szempontból marasztalták el a PSP-t, ez pedig az energiafelhasználása volt. Szó mi szó, sokat eszik a drága, a képernyő éppen ezért nem statikus, hanem három fokozatban állítható háttérvilágítást kapott. A tapasztalatunk szerint teljes fény- és hangerő mellett a gépet nagyon durván megdolgoztató Ridge Racert futtatva 4,5 órán keresztül állta a sarat a PSP. Közepes vagy alacsony erősségű megvilágítás használata mellett a játékidő 8-10 órára is feltornászható anélkül, hogy bármiről le kellene mondanunk. Akinek ez sem lenne elég, annak ott a tartalék akkumulátor beszerzésének lehetősége, amely pofonegyszerűen cserélhető a készülékben.

A jövő

Abban már most biztosak vagyunk, hogy a Sony kézikonzolja technológiai tudása és a géphez kapható első játékok (Ridge Racer, Need for Speed Underground Rivals, Metal Gear Ac!d stb.) tekintetében földbe tiporta konkurensét, amely az érintőképernyő és a Pictochat névre keresztelt mini-ICQ kivételével semmit sem tud felmutatni, amiben jobb lenne a PSP-nél. Az új Sony-csoda szebb, fényévekkel fejlettebb, és a Wi-Finek hála, nem csupán vezeték nélküli multiplayer játékra, hanem különféle segédprogramok letöltésére és TV adás vételére is alkalmas. Multimédiás képességek tekintetében is előremutató: a gépbe ugyanis Memory Stick Duo illeszthető, amin a játékállások mellett saját MP3 zenéinket, képeinket és videóinkat is tárolhatjuk, illetve lejátszhatjuk. A PSP a játékok által felmutatott képi világ tekintetében pedig egyszerűen forradalmi! Nincs mese, ezt a gépet látatlanban is be kell szerezned!

„A PSP a XXI. század walkmanja lesz"– Ken Kutaragi, a Sony Computer Entertainment feje

Sasa

axelero internet
www.origo.hu

Ha még nem próbálta, most ingyen megteheti: akár két hónapon át, 2005. február 1-től március 31-ig az Axelero Kombi és Mindenkinet modemes internetcsomagok használata egy fillérjébe sem kerül!* Az interneten percrekész híreket olvashat a világ eseményeiről, filmekről vagy akár az időjárásról is, segítségével még a tanulás is könnyebben mehet. Itt az ideje, hogy Ön és családja is megismerje a világháló korlátlan tudástárát, ráadásul, ha nem elégedett, **2005. március 31-ig visszamondhatja előfizetését.**

INTERNETTEL ELŐNY ÖNNÉL

Az Axelero Internet a Matáv csoport tagja. *Az akció 2005. 02. 01-től 2005. 03. 31-ig, Matáv-vezetékestelefon-előfizetők részére érvényes, ha az igénybevevő telefonvonalán 2004. 08. 01. és 2005. 02. 01. között nem volt modemes internetforgalom (azaz nem hívta a 06 51-es körzetet). Az akció időtartama alatt megrendelt előfizetések 2005. március 31-ig lemondhatóak, az internetezés telefondíját és az internetdíjat sem az Axelero, sem a Matáv nem számlázza. A tájékoztatás nem teljes körű, részletek és további információ: www.axelero.hu, 1234 ☎.

Radeon X800 – GeForce 6800 – GeForce 6800 SLI teszt

Királyok a házban

Akadozó mozgás, csúnyácska grafika, kompromisszumok lépten-nyomon – ha mindezt el szeretnétek kerülni, az igazán erős, felsőkategóriás VGA kártyák közt kell szétnézni. Ez annak ellenére is így van, hogy ezek árát alapvetően nem a magyar átlagzsebekhez mérik... Az ilyen VGA kártyát könnyű felismerni: a polcon hatalmas dobozával és rengeteg mellékelt szoftverrel tűnik ki a sorból, míg az árlistákon sokkolóan magas árával hívja fel figyelmünket. Időről-időre azonban ezek közt is meg lehet találni az aranyhalat, ami elfogadható áron kínál tökéletes sebességet.

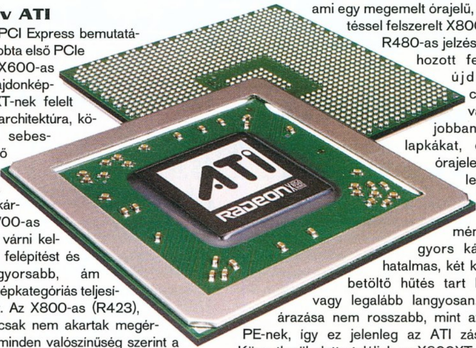
Tesztrendszer:

A két GeForce 6800-as kártyát SLI módban egymás mellé pakolva lehetőségünk nyílt kipróbálni a Doom3 Ultra High Quality beállítását. Ez az üzemmód egészen mostanáig elérhetetlen volt, hiszen a piacon lévő kártyák egyikén sem találunk 512 MB videomemóriát. A 6800 SLI konfiguráción tökéletesen futott a Doom 3 a legmagasabb beállításokkal, még élsimítás és nagyobb felbontás mellett is. A képminőség javult, ám igazán látványos változást nem tapasztaltunk a látványvilágban.

A 2004-es év az AGP szabványról szólt. Az év közepén bemutatott PCI Express inkább érdekes újdonságnak számított, aminek előnyeit egyik gyártó sem használta ki igazán. 2005 azonban már egyértelműen a PCIe csatolású VGA-ké – mind Intel, mind AMD fronton piacra kerültek a stabil, elérhető árú PCI Express alaplapok. AMD oldalon még csábítóbb az új szabvány, hiszen SLI-be is kapcsolhatjuk nVidiás kártyáinkat (a hamarosan megjelenő nForce5 ugyanezt kínálja Intel oldalon), feltéve, hogy úgy ítéljük, megéri kétszer megvenni ugyanazt a videokártyát. Az SLI már két középkategóriás 6600GT kártyával is élvezhető, ám a technológiában rejlő igazi erő felsőkategóriás kártyák összekapcsolásakor jelentkezik. Sajnos ezt egészen mostanáig nem volt szerencsénk kipróbálni, mivel PCIe-es 6800, és 6800 GT/Ultra kártyát egyszerűen nem lehetett beszerezni itthon.

Agresszív ATI

Az ATI már a PCI Express bemutatásakor piacra dobta első PCIe kártyáját, az X600-as szériát. Ez tulajdonképpen a 9600XT-nek felelt meg: régebbi architektúra, középkategóriás sebességgel. Az első új, R4xx-es architektúrára épülő Radeon kártyára az X700-as megjelenéséig várni kellett. Ez már új felépítést és jelentősen gyorsabb, ám továbbra is középkategóriás teljesítményt nyújtott. Az X800-as (R423), PCIe kártyák csak nem akartak megérkezni, aminek minden valószínűség szerint a magas ár és a kereslet hiánya volt a fő oka. Az idei évet viszont sokkal agresszívabban nyitotta az ATI, egy egész sor PCIe VGA kártyát piacra dobva.



Info:

Az alábbi cégek segítették tesztünket a teszttermékek biztosításával: AMD, Kellytech, Maxtor, Ramiris, OCZ, ATI, MSI, Expert, Sapphire.

Az nVidia SLI technológiájára továbbra sincsen válasza az ATI-nak (a Multi Rendering technológia még mindig csupán pletyka), bivalyerős kártyája azonban akad. Ez a Radeon X850XT PE, ami egy megemelt órajelű, komoly hűtéssel felszerelt X800XT PE. Az R480-as jelzésű chip nem hozott felépítésbeli újdonságot, csupán kiválogatták a jobban sikerült lapkákat, és ezeket órajelezték némileg magasabban. A végeredmény valóban gyors kártya, amit hatalmas, két kártyahelyet betöltő hűtés tart hidegen – vagy legalább langyosan. A kártya árazása nem rosszabb, mint az X800XT PE-nek, így ez jelenleg az ATI zászlóshajója. Közvetlenül alatta találjuk az X800XT és PE kártyák PCIe változatait, melyek egyetlen hibája, hogy ár/teljesítmény arányuk nem a legelőnyösebb. A

tavalyi év végén fontos szerepük volt (aki gyors PCIe VGA-t akart, nem volt más választása), ám mostanra megérkezett a váltás. A felső kategóriába tartoznak továbbá az X850XT és X850 Pro kártyák is. Előbbi órajelben, utóbbi órajelben és a futószalagok számában (mindössze 12) marad el a legerősebb X850-től.

Az ATI két titkos favoritja a Radeon X800XL és az X800 (a Pro jelzés eltűnt). Noha architekturális újdonsággal ezek a kártyák sem szolgálnak, gyártástechnológiájuk 130 nm-ről 110 nm-re fejlődött (a szivárgást jelentősen csökkentő low-K eljárást költségcsökkentés céljából elhagyta az ATI). Ez magasabb órajeleket és szerényebb melegedést eredményez, ám ami a legfontosabb: az előállítási költség is alacsonyabb! Ennek hála, papírforma szerint két igazi közönségsikert köszönthetünk, amik vételáruk alapján a felső kategória alján helyezkednek el, teljesítményükben és szolgáltatásaikban azonban jóval többet nyújtanak.

A sima X800 egy nagyszerűen sikerült kártya. Egyedül a Doom 3 alatt gyengélkedik, ami az egyértelműen a játék nVidia GeForce-ra optimalizált motorjának köszönhető.

Erősorrend

A felsőkategória alsó régióját hivatott uralni a Radeon X800, a GeForce 6800 ellenfele. A leginkább az AGP-s X800 Próra hasonlító, 12 pixel-futószalagos, 256-bites memóriabuszos kártya szépen teljesít, és a legtöbb tesztben (mint például Half-Life 2, UT 2004 és Far Cry) könnyedén veri a PCIe 6800-at. Ebben sokat segítenek a magasabb órajelek és az eggyel több vertex shader. Egyedül Doom 3 alatt gyengélkedik az X800, ami az egyértelműen a játék nVidia GeForce-ra optimalizált motorjának köszönhető. Ha a két kártya árát összevetjük, nem is lehet kérdéses, melyik éri meg jobban. A 256 MB-os X800 ára mindössze 249 dollár (50-55 ezer forint), ami alapján még a 6600GT-nek is erős ellenfele lehet. Olyannyira (karöltve a 128 MB-os, 199 dolláros X800-zal), hogy értelmetlenné teszi 6600GT vásárlását, ha közel azonos áron kaphatunk jelentősen nagyobb teljesítményű Radeont! Az X700XT ahogy jött, el is tűnt, így a középkategóriában az X700 Pro maradt az ATI fő fegyvere. A Sapphire a Radeon X800 hűtését az X700 Prón is alkalmazott megoldásra bízta. Sajnos hosszabb játék során nem elegendő az apró ventilátor alacsony fordulatszáma ehhez a chiphez, és a felpörgetéssel együtt jár a zajszint emelkedése is. Minden más szempontból kiváló a Sapphire X800; teljes játékokkal és hasznos programokkal telepakolt szép csomagolásban érkezik a kártya.

Sapphire X800

A tesztben egyetlen versenyzővel képviseltette magát az nVidia. Az AGP-n megismert, szimpla 6800-tól annyiban tér el az MSI PCIe 6800-a, hogy ezen 256 MB memóriát találunk, és SLI csatlakozóval is felszerelték. Sajnos az nV41-es chipen a RivaTuner segítségével sem tudtuk engedélyezni a maradék négy futószalagot és egy vertex árnyalót, így különösebb tuninggal nem számolhatunk e kártya esetében. A felszereltség, és a hatalmas, csillogó doboz vonzóvá teszi a kártyát, ám ahogy a mérési eredményekből jól látszik, a nála olcsóbb Radeon X800XL könnyedén állva hagyja az összes játékban, minden beállítás mellet. Az nVidia titkos fegyvere, az SLI kiépítés nagy reményekre ad okot, hátha így két kártya együttesen legyűri a mezőnyt. Sikerült egyből két ilyen kártyát is szereznünk tesztelésre, így kipróbálhattuk, vajon megéri-e duplázni. A tesztből kiderült, hogy a driver optimalizálása továbbra is kulcskérdés az SLI esetében: ha egy játékra nincsen felkészítve a meghajtóprogram, a második kártya ára kidobott pénz, ami meglehetősen idegesítő – főképp ilyen

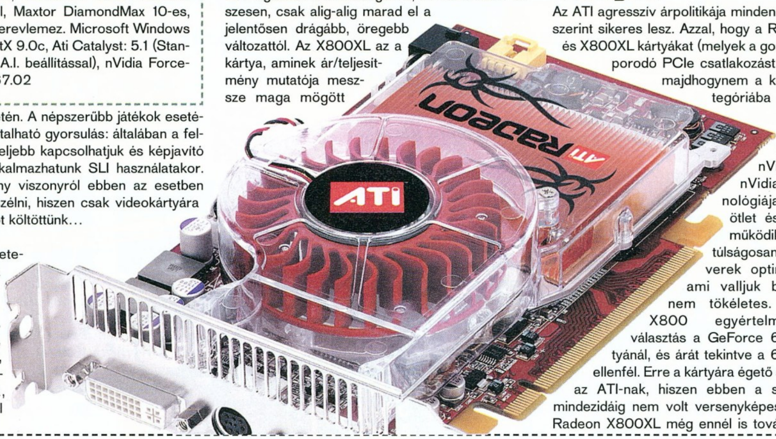
Gyártó	Sapphire	ATI	MSI	ATI	MSI	MSI
Típus	X800	X800XL	RX800XT-VTD256E	X850XT PE	NX6800-TD256E	NX6800-TD256E SLI
Beküldő	Expert	ATI	Ramiris	ATI	Ramiris	Ramiris
Bruttó végfelhasználó ár [Ft]	71 000	85 000	142 875	132 200	93 375	2x93 375
MŰSZAKI ADATOK						
Grafikus mag	R430	R430	R423	R480	nV41	nV41
Memória mennyisége [MB] / busz [bit]	256 / 256	256 / 256	256 / 256	256 / 256	256 / 256	2x256 / 256
Grafikus mag órajele [MHz]	391,5	398,25	499,5	540	324	324
Memória órajele (effektív) [MHz]	702	985,5	999	1174,5	598,5	598,5
Támogatott shader model	2.b	2.b	2.b	2.b	3.0	3.0
Shaderek (vertex/pixel)	6/12	6/16	6/16	6/16	5/12	5/12
MÉRÉSI EREDMÉNYEK (FPS)						
DOOM 3 - 1024x768, HQ	69,2	89.8	96.3	100,6	83,2	99,7
DOOM 3 - 1600x1200, HQ, 4AA/8AF	18,5	28	34.3	38,6	23,3	39,6
Far Cry - 1024x768, VHQ	68,54	70.39	69.88	70,35	63,41	62,34
Far Cry - 1600x1200, VHQ, 4AA/8AF	25,99	37,11	40,98	32	18,48	26,64
Half-Life 2 - 1024x768, HQ	107,47	109.8	108.19	109,69	97,57	99,7
Half-Life 2 - 1600x1200, HQ, 4AA/8AF	61,67	85,06	89.23	95,29	37,18	65,01
NFSU 2 - 1600x1200, HQ, 4AA/8AF	38,17	50.48	52.23	53,39	36,51	36,74
UT2004 - 1600x1200, HQ, 4AA/8AF	62,87	82.48	90.8	96,44	47,88	44,28

HQ=High Quality, VHQ=Very High Quality, AA=Élsímítás,AF=Anizo szűrés

Tesztrendszer:

MSI K8N Diamond alaplap, 3800+ AMD Athlon 64 CPU, 2x512 MB OCZ PC3200 memóriamodul, Maxtor DiamondMax 10-es, 250 GB-os merevlemez. Microsoft Windows XP SP1, DirectX 9.0c, Ati Catalyst: 5.1 (Standard Catalyst A.I. beállítással), nVidia ForceWare driver: 67.02

nagy összeg esetén. A népszerűbb játékok esetében azért tapasztalható gyorsulás: általában a felbontást eggyel feljebb kapcsolhatjuk és képjavító eljárásokat is alkalmazhatunk SLI használatakor. Az ár/teljesítmény viszonyról ebben az esetben jobb nem is beszélni, hiszen csak videokártyára 200 ezer forintot költöttünk...



A teszt legígéretesebb kártyája következik a sorban, a Radeon X800XL. 16 pixel pipeline, 6 vertex shader, 110 nm-es gyártástechnológia, széles busszal kapcsolódó gyors memória és meglepően alacsony ár... Az X800XL a GeForce 6800GT egyértelmű ellenfele, és míg az X800XL már közel két hónapja kapható Magyarországon, utóbbi még külföldön is ritkaság. A mérések egyértelműen mutatják, hogy 85 ezer forintért még soha nem kaptunk ilyen durva teljesítményt. Az X800XL mindössze a 100 MHz-cel alacsonyabb frekvencián üzemelő magban különbözik az X800XT-től. Ez meglátszik a sebességén is, ám korántsem vészesen, csak alig-alig marad el a jelentősen drágább, öregebb változattól. Az X800XL az a kártya, aminek ár/teljesítmény mutatója messze maga mögött hagyja a teljes mezőnyt, ráadásul a fejlett gyártástechnológia, valamint a hatékony gyári hűtés jó tuningolhatóságot sejtet. Mivel a bejelentést követően néhány héttel már hazánkban is felbukkant, reménykedhetünk, hogy a várhatóan nagy kereslet ellenére sem lesz hiánycikk a Radeon X800 és X800XL.

■ **X800XL - remek darab**

Messze 100 ezer forint felett következnek a teszt legdrágább indulói. Az X800XT gyors és jó, ám egyértelmű, hogy az ATI PCIe fronton leváltja ezt és az X800XT PE-t is. Helyette megérkezett a Radeon X850XT PE, ami továbbra is 130 nm-es gyártástechnológiával készül, ám az alapos válogatásnak, a kiforrott technológiának és az erős hűtésnek köszönhetően magasabb órajeleken üzemelhet. Ez a sebességén is meglátszik: ez a jelenleg kapható leggyorsabb videokártya, igaz, csupán néhány százalékos előnye van. Érdekes belegondolni, hogy nem lehetetlen némi tuningszerencsével, na és persze jókora hűtést alkalmazva erre a szintre felhúzni közel 60 ezer forinttal olcsóbb X800XL-t...

Az AtiX850XT PE az alapos válogatásának, a kiforrott technológiának az alapos válogatásnak, a kiforrott technológiának és az erős hűtésnek köszönhetően magasabb órajeleken üzemelhet.

Összegzés

Az ATI agresszív árpolitikája minden valószínűség szerint sikeres lesz. Azzal, hogy a Radeon X800 és X800XL kártyákat (melyek a gombamód szaporodó PCIe csatlakozást alkalmazzák) majdhogynem a középső árkategóriába pozícionálta, nagy fejtörést okozott az nVidiának. Az nVidia SLI technológiája nagyszerű ötlet és valóban jól működik, ám a siker túlságosan is függ a driverek optimalizálásától, ami valljuk be, egyelőre nem tökéletes. A Radeon X800 egyértelműen jobb választás a GeForce 6600GT kártyánál, és árát tekintve a 6800-as sem ellenfél. Erre a kártyára égető szüksége volt az ATI-nak, hiszen ebben a szegmensben mindezidáig nem volt versenyképes terméke. A Radeon X800XL még ennél is tovább megy, és 85 ezer forintos bruttó áron (hivatalosan 299 dollár, azaz hamarosan itthon is mérséklődik az ára) kínálja a jóval drágább GeForce 6800GT teljesítményét! X800XL videokártyával és erős PCIe konfigurációval bő egy évre bebiztosíthatjuk magunkat, hogy minden játék nagy felbontásban, szaggatás nélkül fog futni gépünkön. AGP fronton továbbra is a 6600GT és 6800GT-k számítanak jó vételnek, egyelőre nem tudni, az ATI melyik kártyákat ülteti át erre a szabványra is.

Az nVidia minden valószínűség szerint hamarosan válaszol az ATI lépésére, és csökkenti a GeForce 6800GT árát, vagy az ATI-hoz hasonlóan más néven piacra dob olcsóbb PCIe 6800GT alternatívát...

Martinm

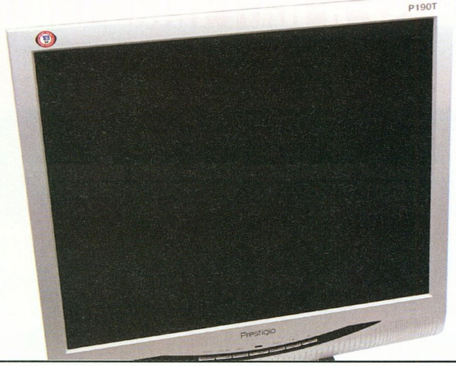
Minden, amit tudni akarsz a házi feladathoz...

Négyzetgyök? Szinkópa? Papucsállatka?
Gyere a Startlapra, Magyarország legjobban rendezett keresőoldalára, ahol a tanuláshoz minden kérdésedre rendszerezve, áttekinthetően kapsz választ.

startlap.hu
minden, amit tudni akarsz

www.startlap.hu

autó · utazás · ingatlan · férfiak · nők · infotech · állás · szórakozás · oktatás



Prohardver! rovat

Prestigio P190T TFT

Mosolygó monitor

A Prestigio P190T külseje meggyőző; tolakodást mellőzően elegáns, más típusokhoz képest szépnek is nevezhető. A gyártó a piacon már jól bevált ezüst (fémes hatású) és sötétszürke (majdnem fekete) színkombinációt alkalmazta. A kezelőszervek mosolyt idéző ívű fekete háttér elé kerültek. A fémes hatású gombok határozott nyomásponttal rendelkeznek, feliratozásuk olvasható, bár lehetne nagyobb is. A hátoldalon megtaláljuk a már szinte az összes lapos képernyős monitoron kötelezően alkalmazott furatokat, melyek segítségével akár falra is szerelhető a készülék.

Csatlakozások terén – gondolunk itt főleg a jelbemenetekre – igen puritán a P190T felszereltsége: csupán a beépített tápegység és az analóg, 15 pólusú D-Sub csatlakozó található a panel hátoldalán. A DVI hiányát ugyan nem pótolja az opcionális tévékiegészítő talapzatba helyezett aljzata, de legalább csekély felárért teljes értékű LCD-televíziót kapunk. Ide kerültek a fejhallgató és a hang jelbemenetei is (kék és zöld, 3,5 mm-es jack aljzatok). A fémbetétes talp kellően tág teret kínál dönthetőség szempontjából, ám oldalirányba nem forgathatjuk rajta a monitort.

OSD és képminőség

Vizsgálódásunkban a már jól bevált menetrendhez és szoftverekhez ragaszkodtunk: a P190T ATI Radeon X800 Pro kártyánk analóg jeladó rendszerére került, a monitorhoz mellékelt jelkábelen keresztül. Bekapcsolás után 15 percet hagytuk melegedni a kijelzőt, majd a menürendszerrel kezdtük a barátkozást. A finomhangolás után az automatikus képigazítást tettük próbára. Ez minden esetben megfelelő sebességgel és pontossággal működött, utólagos állítgatásokra nem volt szükség. A menü egyszerűen kezelhető, könnyen átlátható és puritán – ez nem is baj, csak ha a színbeállításokhoz érünk, akkor érheti némi csalódás a felhasználót. Mode1, Mode2 és User beállítások közül választhatunk. Érdemes a User menüpontnál elidőzni és kicsit játszadozni az RGB színcsatornákkal; manuális beállításokkal sokkal szebb és élethűbb színvilágot varázsolhatunk elő, mint a két gyári értékkel. Szükség is lehet az egyéni finomhangolásra, hiszen a kép minősége még így sem lesz tökéletes. A P190T képe nyugodt volt, a beépített táp nem okozott anomáliákat. A színvilág első ránézésre megfelelően kibontakozott, a színek élénkek és teltek voltak. A szürkék nem voltak színsemlegesek, ezt sajnos nem sikerült kivédeni egyedi beállításokkal sem. Szintetikus tesztünk és kedvelt régi FPS játékunk, a Quake 3 Arena egyaránt azt mutatták, hogy a nagy Prestigio bizony nem szereti a pörgős játékokat. Szerencsére filmnézésnél nem tapasztaltuk a lomha képváltásból eredő utánhúzást. A teljes képernyős fekete igen világosnak bizonyult; érdekes módon a fényerő csökkentése minimális hatással volt erre a jelenségre. A fehér és a szürke teljes kép nem volt feltűnően foltos.

Prestigio P190T

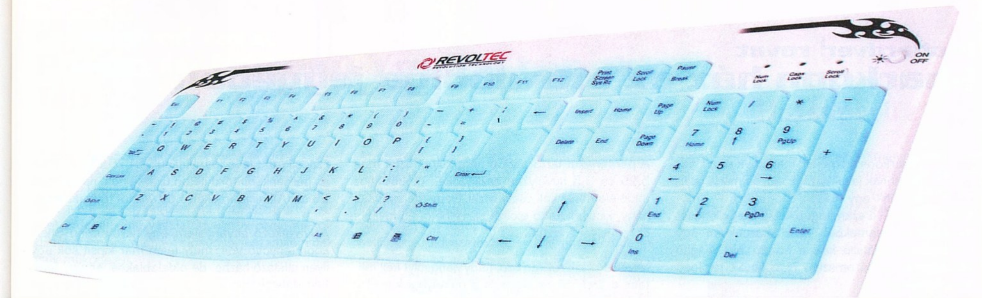
Értékelés

A Prestigio P190T kicsit elkésett... Másfél évvel ezelőtt ezekkel a tulajdonságokkal még jónak nevezhető, korszerű TFT-monitor lehetett volna, ám manapság, amikor a 16, 12 és 8 ms képfrissítésű képernyők idejét éljük, és egyik panel szebb, jobb képet ad, mint a másik, bizony nem lehet könnyű dolga egy ilyen készüléknek. Annak ellenére, hogy viszonylag olcsón alakítható át LCD-tévékészülékké, lehetne kedvezőbb az ára.

Műszaki adatok	
Termék megnevezése	Prestigio P190T
Képernyő átlója	19 coll (48,3 cm)
Rálátási szögek	170°/170° (vízszintes / függőleges)
Átlagos fényerő	250 cd/m2
Natív felbontás	1280 x 1024 képpont
Megjeleníthető színárnyalatok száma	16,7 millió
Jelbemenet	D-Sub
Beépített hangszóró	van (2 x 2 W)
Átlagos fogyasztás	40 W
Extrák	opcionális TV-kit (bruttó 11 000 Ft)
Bruttó kiskereskedelmi ára	161 900 Ft

Pro
- tetszetős külső,
- jó kezelőszervek,
- élénk, telt színek,
- opcionális TV-kit kapható hozzá

Kontra
- játékra nem az igazi,
- nem színsemlegesek a szürkék,
- nehézkes színbeállítás,
- drága.



Prohardver! rovat

Revoltec világító billentyűzetek

Hogy jobban láthassalak

PROHARDVER! AZ ONLINE PC MAGAZIN

A Revoltec név kevés embernek hangozhat ismerősen hazánkban, bár a modderek körében népszerű márka. A cég német illetőségű, mindenféle világító kiegészítőt, halk ventilátorokat és tápegységeket gyárt és forgalmaz. A széles termékpalettán megtalálhatóak a világító billentyűzetek is, melyek közül két példányt mutatunk most be.

Cikkünk első szereplője a nagyobbik darab, a Lightboard XL, kétféle színben és kiosztással kapható: fehér/fekete, illetve német/angol. Mi a fekete angol verziót vettük szemügyre.

Kivéve a dobozból a Lightboardot, kellemes látvány fogad – fekete borítás, és fehér, lapos gombok. Felül jobb és baloldalt kis tetkós motívum dobja fel a designt, középen a cég logója látható. A klaviatúra gyártásánál a műanyag mellett alumíniumot is felhasználtak.

Lightboard XL

A gombok egy laptopéhoz hasonlítanak. A százhét billentyű a megszokott AT-s rendszerben van elrendezve, mégis picit zsúfoltabb érzetet kelt az átlagnál. Kényelmesen gépelhetünk, és gyorsan elérhetjük a gombokat, de véletlenül megnyomhatunk olyanokat is, amit nem terveztünk – bár ez megszokás kérdése. A jobb felső sarokban találhatjuk a zöld színben pompázó LED-eket (Num Lock, Caps Lock, Scroll Lock) és a világítást ki-be kapcsoló gombot.

Világosban is nagy élménnyel lettünk gazdagabbak, de sötétben mutatkozik meg igazán a Lightboard XL ereje, ugyanis a gombok kéken tündökölnek, nincs is szükség lámpára, hogy lássuk, mit nyomunk le. Ugyanakkor, például filmnézés közben ki is kapcsolhatjuk a fényt.

Tesztelés során hamar megszoktuk, és kényelmesen tudtuk használni ezt a beviteli eszközt. A gombok működése elég lágy, huzamosabb használat után sem fárad el a kezünk. A dőlésszöget igényeinknek megfelelően állíthatjuk. A klaviatúra PS2 porton keresztül csatlakozik a gépünkhöz, ami nem a legfrissebb technológia. Játékhoz is remek a Lightboard XL, igaz, nem bír bizonyos billentyűkombinációkat (pl. Shift + Caps Lock + A + S + D), de ugyebár nem mindenki született polipnak. Aki otthonra szeretne kellemes megjelenésű billentyűzetet, mely éke lehet az asztalának, netán sötétben is szokott gépelni, annak mindenképpen tudjuk ajánlani. A billentyűzet bruttó kiskereskedelmi ára 7000 Ft.

Revoltec Lightboard Compact ALU Edition

Cikkünk második szereplője a Lightboard Compact, amely méretével és formájával sokunk kedvenc munkaeszközévé válhat – főleg azoknak, akik kis asztallal rendelkeznek. A billentyűzet két színben létezik: feketében és ezüstben. Akárcsak az előzőt, ezt is csak német és angol kiosztásban lehet kapni egyelőre. Mi ezüstszínű, német szabvány szerinti verziót kaptunk tesztelésre.

Kezünkbe véve a Lightboard Compactot, először alumínium külseje fogott meg minket. Tovább mustrálva az eszközt, látható hogy a fém könnyű, de sajnos nem csavarozva, hanem ragasztva van az alaphoz. A bal felső sarokban a cég emblémája látható, a jobb felsőben a termék fantázianeve, középen pedig az öt funkciógomb és Num / Caps / Scroll Lock állapotot jelző, kék LED-ek helyezkednek el.

Teljes mértékben a laptopos design érvényesül, bár máshogyan nem is lehetne besűríteni 85 gombot ilyen kis helyre. A billentyűk nagy része egy blokkban van – aki még nem nagyon használt notebookot, annak igencsak szokatlan lehet ez a kiosztás. A gomboknak általában több funkciója van, így mindent tud, amit egy hagyományos billentyűzet. Nekünk a német kiosztás ellenére az ékezetes betűkkel sem volt problémánk, bár az „i" betű nem igazán esik kézre. A fent, középen elhelyezkedő gyorsbillentyűk segítségével az internetböngészőt és a levelezőprogramot indíthatjuk, kiés bekapcsolhatjuk a háttérvilágítást, valamint készenléti vagy kikapcsolt állapotba küldhetjük gépünket.

A gombok igen lágy működésűek, huzamosabb használat után se fárad el a kezünk gépeléskor. Igényeinek megfelelően a billentyűzet hátulján állíthatjuk a dőlésszöget. Mint már említettük, a kiosztás miatt időbe telt, míg megszoktuk a használatot. Nyugodtan gépelhetünk sötétben, mert itt is rendelkezésre áll a kék háttérvilágítás,

Lightboard Compact

ami még dögösebbé teszi az eszközt. Persze ha zavar, ezt ki is kapcsolhatjuk. Játékoknál szintén bevetettük; polipok itt se tenyerelhetnek rá a billentyűzetre, a keményebb kombinációkat nem veszi be a Revoltec – annak ellenére sem, hogy USB-n keresztül csatlakozik számítógépünkhöz.

Összegezve, a Revoltec Lightboard Compact nagyon praktikus és igényes termék, mindazoknak tudjuk ajánlani, akiknek kicsi asztaluk, kevés helyük van, de adnak a munkakörnyezetük esztétikumára. A Revoltec Lightboard Compact ALU Edition 12 000 Ft-ért szerezhető be.

PROHARDVER! AZ ONLINE PC MAGAZIN

Prohardver! rovat

Sharkoon ház az ultraibolya jegyében

Építs üvegházat!

A Sharkoon termékek még csak rövid ideje vannak jelen hazánkban, de máris találkoztunk egy kisebb csomaggal – amolyan ízelítővel – a számítógép külső megjelenését meghatározó elemekből. Tesztlaborunkban egy UV-érzékeny átlátszó ház, a hozzá való világító ventilátorok és háromszínű hidegkatód fénycső tette tiszteletét.

Sharkoon plexiház

A ház már csomagolásában szokatlan, hiszen alig nagyobb egy aktatáskánál. A látszat nem csal – számítógépünk beköltöztetése előtt építkeznünk kell egy kicsit! A dobozban lapra szerelve találjuk a ház darabjait. A sérülékeny plexielemek szereléséhez figyelmesen egy pár kesztyűt is mellékelt a gyártó.

A ház vázát a felső és alsó lap, valamint az őket összekapcsoló, meghajtókat fogadó két elem alkotja. A váz összerakása után jöhet a csinos ezüstös kapcsolókkal kiegészített előlap, majd a bővítőkártyák és az alaplapi csatlakozók rögzítését szolgáló, sárgásra színezett alumínium elemmel szerelt hátsó rész. Végül helyükre kerültek az oldalfalak is. A plexielemek összeillesztésére a sarkakhoz csinos átlátszó blokkokat kell csavarozni. A falak felhúzása után már csak apróbb munkálatok maradtak hátra, mint a lábak és az előlapi takaróelemek beillesztése.

Az alaplapot tartó, rögzítőelemeket fogadó plexibe fúrt menetek rézszínű „anyákkal” vannak bélelve, így a plexilap több szerelést is kibír a menetek elfáradása nélkül. A rögzítő távtartók nagyszerű lehetőséget nyújtanak a ház aljába igyekvő vezetékek alaplap mögé rejtésére.

Sajátos csomagolás

A perifériákat tartó oszlop nem különböztet meg 5,25 és 3,5 hüvelykes eszközöket, utóbbiakhoz toldó elemeket kell csavarozni. Nagy meghajtóból négy, kicsiből kettő elölről szerelhető, és további öt rejtett fér a házba.

Mivel akril házról van szó, nagy hangsúlyt kell fektetni a szellőzésre, ugyanis a műanyagok sokkal nehezebben adják le a hőt, mint a fémek. Szerencsére Sharkoonéknál erre is odafigyeltek. A ház elejére, hátoldalára valamint tetejére is jutott hely egy-egy nyolccentiméteres ventilátornak. A szellőzés hatékonyságának további fokozására két ugyanekkora légszállító helyezhető az oldallapra is.

Itt kell felhívnunk még egy dologra a figyelmet: a gyártó elsősorban bemutatókhoz ajánlja a terméket, nem véletlenül: az akril ház nem biztosít elektromágneses árnyékolást, így nem felel meg a számítógépekre, illetve számítógépes munkahelyekre vonatkozó előírásoknak.

Mindent a szemnek

Kiegészítők

Narancsszínű, kör keresztmetszetű IDE-kábelek és hasonló színű kötegelők mellett LED-es és fénycsöves Sharkoon ventilátorokkal dobtuk fel a ház hangulatát. A LED-es ventilátor átlátszó, UV-érzékeny anyagból készült és négy darab, ultraibolya tartományban világító LED-et szereltek bele. Fénye nem túl harsány, visszafogott eleganciájával meg voltunk elégedve.

A fénycsöves légkavaró szintén reagál az ultraibolya fényre, de a megvilágításról itt egy kör alakú hidegkatód cső gondoskodik. Ez a forrás már elég erős a környező UV-reaktív elemek megvilágítására is. Mindkét ventilátor azonos paraméterekkel rendelkezik: levegőszállításuk 31,76 cfm, 2700-as percenkénti fordulaton üzemelnek, hangerejük 28 dB(A), mindemellett 1,56 wattot fogyasztanak.

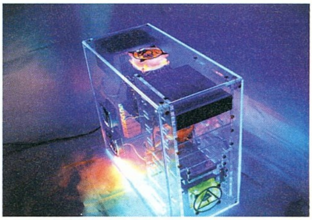
A következő látványelem egy háromszínű Sharkoon fénycső volt, mely talán már kicsit sok egy ilyen átlátszó házba, de oldalablakos, amúgy fémfalú dobozban nagyon hatásos lehet. Végezetül néhány további ventilátort szereltünk a gépbe, és megfejeltük őket stílusos védőrácsokkal is.

Az i-re a pontot maga a ház teszi fel, ugyanis két változatban kapható; a nálunk vendégeskedő példány a párezer forinttal drágább UV-érzékeny verzió volt, így a ventilátorok fényében szinte kivirult.

Értékelés

Kétségtelen, hogy nem tucattermékeket gyártó vállalat a Sharkoon. Ultraibolya fényre érzékeny szépészeti termékeinek palettája – melyből most kisebb bemutatóval szolgáltunk – olyan széles, hogy bárki, aki csinosítani szeretne a gépén, talál ízléséhez és pénztárcájához mért darabot. Nekünk a ház minden tekintetben tetszett – kategóriájában a 27 000 forintos ár sem túl veszélyes. Egyetlen hibájának a táp körüli hátsó kialakítást róhatjuk fel, ugyanis a korábban tesztelt passzív hűtésű, hőcsöves, kilógó bordás Thermaltake tápot éppen emiatt nem tudtuk beszerelni ebbe a sokat mutató PC-házba.

A ventilátorok közül a kör alakú világítóval ellátott változat a legérdekesebb, de nekünk a visszafogott LED-es volt szimpatikusabb. Fénycsőből az egyszínűt kedveljük, azt könnyebb hozzáigazítani gépünk színvilágához.



S lőn, világosság

REVOLTEC
REVOLUTION TECHNOLOGY

Hivatalos Disztribútor:
Média Planet Kft.
Budapest XIII.ker
Pozsonyi u. 46

www.revoltec.hu e-mail: info@revoltec.hu tel.:+36/1 889-26-36

Prohardver! rovat

Passzív hűtésű Yesico tápok

Tajvani szél

A tajvani székhelyű Yesicóról vajmi keveset tudhatunk meg a cég weboldalára ellátogatva. Az mindenesetre biztos, hogy az egyedi tápegységeket és házakat gyártó, német érdekeltségű vállalat igyekszik olyan megoldásokat kínálni, melyek elősegítik a számítógépek halk működését.

A koncepció tulajdonképpen pofonegyszerű: mivel a zaj túlnyomó részét a gépbe épített ventilátorok keltik, ezért az elsődleges cél e ventilátorok kiiktatása. Ez persze korántsem olyan egyszerű, hiszen egy modern, nagy teljesítményű PC jelentős hőtermelés mellett dolgozik, az alkatrészek tűréshatára pedig véges.

A „fanless generation" termékcsaládból most két, egymástól minimálisan eltérő modell vendégeskedett nálunk; az FL-420 és FL-420(T) típusjelzésű termék egyaránt 420 W névleges teljesítményű tápegység, utóbbi azonban cselhez folyamodik: a gép (és saját maga) túlhevülését elkerülendő, külső ventilátort hív segítségül. Ettől eltekintve a két berendezés teljesen egyforma.

A hűtőborda nem kicsi

Külső mustra

A két tápegység jókora dobozban érkezett; a cég weboldalán fellelhető információk szerint a passzív tápok szállítási súlya csaknem 4 kg, ami sejteti, hogy jócskán telerakták őket anyaggal.

A tápegységet, az angol és német nyelvű kezelési útmutatót, továbbá a tápkábelt tartalmazó csomagolást kibontva elsőre szembetűnik az igényesen megmunkált alumíniumházból kiálló hűtőborda, amely az egység belsejében felgyülemlett hőt hivatott továbbítani a gépházon kívülre. A táp hátulján a bekapcsológomb mellett két LED tájékoztat a belső hőmérsékletről, 60 °C alatt a zölden világító LED ég, felette pedig sárga fény gyullad ki.

Az összesen tizenkilenc aranyozott csatlakozóhoz tartozó kábelek szinte mindegyike hálószerű védőburkolatot kapott, ami egyrészt rendkívül praktikus, másrészt jól is néz ki. Szokatlan megoldás, hogy a tápegységet külön, házon belül is leföldelhetjük egy földvezetékkel, nem is igazán értjük, mi célt szolgál ez a módszer. Találunk továbbá egy fekete és kék kábellel bekötött, 4-tűs molex típusú csatlakozót, amely tulajdonképpen a Yesico FL-420(T) legnagyobb önellentmondása, és amire a típusjelzésben lévő „(T)" is utal.

A Thermal Management System (TMS), mellyel az FL-420(T)-t felruházták, gyakorlatilag nem más, mint egy külső hűtési megoldás, amely 60 °C táphőmérséklet felett fokozatmentesen 12 V-ot kapcsol a kék-fekete csatlakozóra kötött házventilátornak, így a zajtalan rendszer egy pillanat alatt a múlté lesz – ugyanakkor megmenekülnek az érzékeny alkatrészek a túlhevüléstől.

Mérések, értékelés

Természetesen kíváncsiak voltunk, hogyan működik a TMS a gyakorlatban, ezért egy izmos rendszerbe szereltük a tápot. A TMS vizsgálata mellett digitális hőmérő segítségével mértük a tápegység felszíni hőmérsékletét, a feszültségértékeket pedig a Speedfan 4.18-as verziója jegyezte fel. Az üresjárat mellett mintegy 25-30 percen keresztül teljes terhelésen (Prime 95 és 3DMark 2003 futtatás közben) is járattuk a rendszert.

Terhelés mellett az 5,5 V-os és 12 V-os ágak változó mértékben eltérnek a névleges értékektől, de csak olyan kis mértékben, hogy akár az alaplapi mérőrendszer mérési hibájának is betudható – bőven a határértékeken belül mozog minden feszültségérték.

A TMS rendszer teljes terhelés mellett derekasan végezte a dolgát; amikor kezdett forróvá válni a levegő a házban, bekapcsolt a 12 cm-es hűtő, majd pár másodperc elteltével le is állt, csak hogy egyből vissza is kapcsoljon. A ki-be kapcsolgatás pár percig tartott, végül a táp megállapodott magában, hogy hűtés mellett mégiscsak jobban érzi magát, és állandó üzembe helyezte a kiegészítő ventilátort. Innentől természetesen bukott a hangtalan rendszer illúziója, hiszen a felhasználó számára édes mindegy, hogy a zajkeltő a tápegységen belül vagy azon kívül helyezkedik el.

Összességében nem kis önellentmondást vélünk felfedezni a Yesico passzív hűtésű tápegységkoncepciójában; mint rögtönzött tesztünk is bizonyítja, a táp névleges teljesítményét meg sem közelítő terhelés mellett gyakorlatilag pár percen belül annyira felmelegedett a rendszer, hogy huzamosabb ideig aligha – vagy csak nagyon „forró

Ventilátorral vagy anélkül

fejjel" – tudott volna működni kisegítő hűtés nélkül. Belegondolni is rossz, mire jutott volna a TMS nélküli változat... Amit a réven nyertünk a ventilátornélküliséggel, azt veszítettük el a melegedés miatt szükséges kiegészítő ventilátorral, nem is beszélve a magas vételárról.

Prohardver! team

Típus	Yesico FL-420	Yesico FL-420(T)
Névleges teljesítmény	420 watt	420 watt
Támogatott szabvány	ATX12V v1.3	ATX12V v1.3
Power Factor Correction (PFC)	van, passzív	van, passzív
Túlfeszültségvédelem	van	van
Túlmelegedés elleni védelem	van	van
Rövidzár elleni védelem	van	van
TMS (külső ventilátor)	nincs	van
Tömeg	2,95 kg	2,95 kg
Bruttó kiskereskedelmi ár	49 800 Ft	53 700 Ft

INFO.:

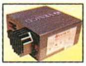
A cikkek eredeti változata a www.prohardver. hu honlapon megtalálhatók.

AMD-s konfigurációink árcsökkenései

2005-01-08 Megvizsgáljuk, mennyivel olcsóbbak ma az óévben összeállított AMD processzoros konfigurációk, s mire lenne érdemes fordítani a különbséget.

▸ További Hazai Pálya

Passzív hűtésű Yesico tápok



2005-01-06 A Yesico passzív hűtésű tápegységei által egy lépéssel közelebb kerülünk a teljesen hangtalan PC-hez.

▸ További Házak/Tápok

Prestigio P190T TFT-monitor

2005-01-05 Bemutatjuk a Prestigio 19 hüvelykes képátlóval rendelkező, P190T jelzésű lapos monitorát.

▸ További Monitorok

Creative Sound Blaster Audigy4

Játékos zeneszerzőknek

Akár tetszik, akár nem, a Creative Sound Blaster hangkártyái megkerülhetetlenek. Ha ki szeretnénk használni a legújabb játékok nyújtotta élményt (térhatású és más módon élethűvé varázsolt hang), ebből a termékcsaládból kell választanunk. Sok kritika érte azonban egyes modellek nem igazán felsőkategóriás hangminőségét, így a Creative szakemberei megpróbálták létrehozni egy high-end és játékos körökben egyaránt elfogadható modellt – ez lett az Audigy4.

A Creative Audigy sorozatának legújabb, négyes sorszámot viselő tagja (na és hol a hármas?) a cég állítása szerint már nemcsak a játékosok, hanem az igényes zenehallgatók, sőt az otthoni zeneszerzők/DJ-k igényeit is kielégíti. Lássuk, miként sikerült (ha sikerült) ezt elérni!

Érdemes megjegyezni, hogy az Audigy4 Prón mindössze három analóg kimenetet találunk (5.1, 6.1 és 7.1-es hangfalrendszerekhez), a többi csatlakozó egy külső dobozon kapott helyet, amelyhez egy FireWire és egy „különleges" kábellel egyszerre csatlakozik a kártya. Ehhez a dobozhoz az Audigy2 ZS Prón már megismert CA0151/CS-8420-CSP páros (ez utóbbi digit-digit mintavételezési frekvenciakonverter) adja a kapcsolatot. A kártya belső csatlakozóin szükséges analóg-digitális átalakitásért a SigmaTel STAC9750-es ADC felelős, a külső dobozban pedig TI PCM1804-es ADC-t találunk.

Tartozékok és szoftverek

A kártya és a külső doboz mellett távirányítót, a szükséges kábelezést (az Audigy4 Pro belső tápcsatlakozást is igényel!), valamint egy 1/4-1/8-os jackdugó-konvertert találhatunk a csomagolásban. A mellékelt szoftverek között a meglehetősen sok helyet elfoglaló Creative meghajtók mellett DVD-audio lejátszót, zeneszerkesztőket és a Thief: Deadly Shadows valamint Hitman: Contracts játékokat találjuk (ezek EAX 4.0 és EAX 3.0 támogatással rendelkeznek). A dobozban fellelhetünk még egy DVD-audio lemezt is, amelyen több különböző stílusú zeneszám található.

Készüljünk fel arra, hogy a Creative programjai igen nagyvonalúan bánnak merevlemezünkkel – még viszonylag kevés összetevő feltelepítése esetén is 100-150 MB helynek mondhatunk búcsút. A szoftverek nagy része ismerős lehet a korábbi Creative csomagokból, ám találhatunk köztük pár új gyöngyszemet – így például az Entertainment Centert, amely a MediaSorce Playerrel, a WinDVD-vel vagy a PowerDVD-vel együttműködve (és felhasználva a távirányítót) valódi HTPC-t varázsol számítógépünkből.

Teljesítmény, hangminőség

Az Audigy4 Prót legközvetlenebb versenytársával, az Audigy2 ZS Próval hasonlítottuk össze. Először is megpróbáltuk megmérni, mekkora különbség van processzorterhelésben a ZS és az Audigy4 között. Az AudioBench99 tanulsága szerint ez annyira elenyésző, hogy a mérés hibahatárán belül van – így nincs is értelme adatokat írni.

A filmek és játékok alatt a térhatás kiváló, a nagy dinamikának köszönhetően pedig az egészséges mértéket meghaladó hangerővel is használhatjuk a rendszert zavaró alapzaj nélkül.

Felépítés

Ha összehasonlítjuk az Audigy4-et, és közvetlen elődjét, az Audigy2 ZS-t, elsőre nem láthatunk túl sok különbséget. Mindkét kártya esetében a legnagyobb alkatrész a középen trónoló DSP, amely a CA10200ICT névre hallgat. Ez felel tulajdonképpen a hangok feldolgozásáért, az EAX és más effektusokhoz szükséges számításokért, és így tovább. A következő, és egyben minőségi szempontból az egyik legfontosabb lépcső az analóg kimenetekhez tartozó DAC, azaz digitális-analóg konverter. Itt már jelentősek a különbségek: a szintén 7.1 csatornás ZS esetében ezt a feladatot egy darab nyolccsatornás DAC látja el, a Cirrus Logic-féle CS4382-es. Ezzel szemben az Audigy4-en négy CS4398-CZ DAC-ot találunk – amely az előzővel szemben kétcsatornás megoldás, ám jobb minőségi jellemzőkkel rendelkezik (például 120 dB-es dinamika), ráadásul professzionális hangkártyákon is bizonyított már.

A Creative zászlóshajója

Ami a hangminőséget illeti, a méréseket a már bevált RMAA 5.4-gyel végeztük, 24 bites felbontásban, 96 kHz-es mintavételezési frekvenciával (ez a maximális felvételi frekvencia, a lejátszási lehet akár 192 kHz is). Az eredmények tanúsága szerint valóban sikerült javitani az Audig2 ZS adatain – legszembetűnőbb változás a dinamikatartományban (94.2 dB-ről 108.6 dB) és a sztereo áthallásban (85.9 dB-ről 106.9 dB) érzékelhető.

Az igazat megvallva, a hangminőség elég jó ahhoz, hogy egy átlagos otthoni házimozi-rendszerben kiváltsa a dekódert – azaz nyugodtan használhatunk többcsatornás végfokot – vagy akár nyolc monoblokkot is a maximális élvezethez. A filmek és játékok alatt a térhatás kiváló, a nagy dinamikának köszönhetően pedig az egészséges mértéket meghaladó hangerővel is használhatjuk a rendszert zavaró alapzaj nélkül.

Wombath

Megnyitottuk ITmédiaBOLT üzletünket! ÚJ!

TELJES SZÁMÍTÁSTECHNIKAI KÍNÁLAT EGY BOLTBAN

Előnyeink:

- Könnyen megközelítheted
- A hét minden napján nyitva
- Gyors és közvetlen kiszolgálás

Szolgáltatásaink:

- Kiadónk teljes kínálatában böngészhetsz, akár visszamenőleg is
- Elintézheted minden terjesztéssel és előfizetéssel kapcsolatos ügyedet
- Megrendelt lapszámaidat itt is átveheted

Várunk Téged!

VI. ker. Budapest, Teréz krt. 47. (Nyugati pályaudvarnál a Bluefish üzletében)

Nyitva tartás:
hétfő-péntek: 9-20
szombat-vasárnap: 9-15

Telefon: 06 (1) 888-3421, 22
Fax: 06 (1) 888-3499
www.itmediabolt.hu

Már 2 nappal a megjelenés előtt, 2005. március 16-án megvásárolhatod a legfrissebb PC GURU-t üzletünkben!

cp Computer PANORÁMA · CHIP · PC GURU · IT-BUSINESS

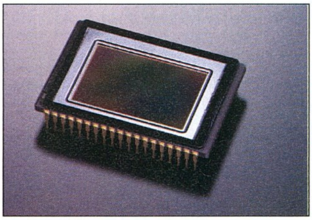
aktuális és korábbi lapszámok · könyvek · különszámok · előfizetés

Képességfejlesztés 8. rész

A digitális fényképezőgépek lelkivilága

Sorozatunk előző három részében az objektívvel kapcsolatos tudnivalók voltak terítéken; ezúttal továbblépünk, és a képalkotásban szintén jelentős szerepet játszó alkatrésszel, a képérzékelő lapkával foglalkozunk.

A digitális fényképezőgépek megjelenése után nem kellett sokat várni, hogy kitörjön a gyártók közötti megapixel-háború. Ebben az időben az volt a cél, hogy minél nagyobb számot lehessen a gépre írni, mert a vásárlók nagy része a minőséget a felbontással azonosította. (Sok felhasználó esetében ez ma sincs ez másképp.) A marketingesek minden eszközt megragadtak, hogy elkápráztassák a leendő vevőket. Ekkor lett bevett szokás, hogy a fényképezőgépeket nem az effektív (a képalkotásban ténylegesen részt vevő) képpontok számával reklámozzák, hanem a képérzékelőn található összes képpont számával. A kettő pedig nem ugyanaz, hiszen az érzékelőkön – típustól függően – több-kevesebb olyan pixel is helyet kap, ami



Nikon CCD

nem vesz részt a képalkotásban. Ezek az érzékelő szélén találhatók, és csak a képi adatok továbbításában van szerepük. Néhány évvel ezelőtt a legnagyobb gyártók (a JEDIA szervezet tagjai) megállapodtak, hogy a későbbiekben csak a képalkotáshoz valóban használt képpontok számával fogják hirdetni a gépeiket. Így elvileg ma már a magukra valamit is adó cégek nem erőlködnek ezzel a marketing-trükkel. (A digitális és az optikai zoom értékének összeszorzásával, majd a kapott eredmény szép nagy méretben történő feltüntetésével viszont továbbra is próbálkoznak néhányan...)

Nem véletlenül használtam a „képérzékelő lapka" elnevezést a bevezetőben az általánosan elterjedt CCD helyett. A fényképezőgépek jelentős részében manapság ugyanis valóban CCD-t használnak, de jó néhány olyan modell is megtalálható a palettán, amely más úton jár. Ezek közé tartoznak a CMOS, JFET LBCAST érzékelővel illetve a CCD egy speciális változatával, a SuperCCD-vel rendelkező gépek.

A Foveon által fejlesztett chipek kivételével a ma használatos érzékelők mindegyike csak világosságértékeket érzékel képpontonként, színeket nem. A CMOS, CCD és JFET LBCAST chipek is monokróm eszközök, csak a képpontjaikat érő fény mennyiségét mérik. Ebből úgy keletkezik színinformáció, hogy egy mozaik-színszűrőt helyeznek eléjük, amelyeken minden képpont előtt külön vörös, zöld és kék cellák vannak. (Zöld képpontból kétszer annyi van, mint pirosból és kékből, mivel a szemünk a zöld színre a legérzékenyebb.)

A képfeldolgozó elektronika „tudja", hogy melyik képpont előtt milyen színű szűrő van, a hiányzó két elsődleges színösszetevőre vonatkozó információt pedig a környező képpontok adataiból számítja ki. A módszer alapvetően nem tökéletes, de napjaink nagyfelbontású érzékelői és a többéves fejlesztés eredményeként csak nagyon speciális esetekben látható a rendszer negatív hatása (pl. apró színes mintákkal ellátott motívumok fotózásakor).

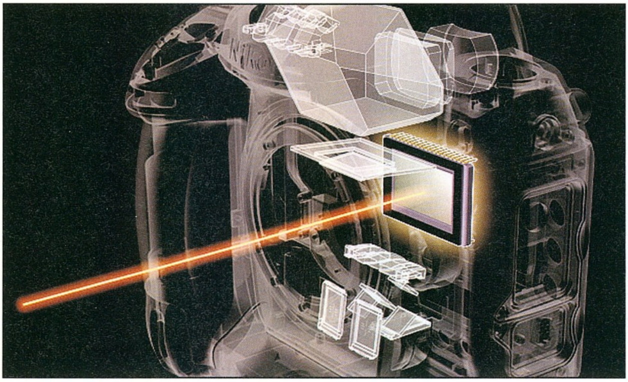
A CCD (Charge Coupled Device) a legelterjedtebb érzékelőtípus a digitális fényképezőgépekben. Jellemzője, hogy képpontonként nem rendelkezik külön kiolvasó és erősítő áramkörrel, mint a CMOS és a JFET LBCAST. Soronként történik a feszültségértékek kiolvasása, a képpontok mintegy továbbadják egymásnak az információt, amíg az ki nem ér az érzékelő szélén található olvasó áramkörhöz. Emiatt szokott előfordulni, hogy na-

A kis orchidea is helyet kapott...

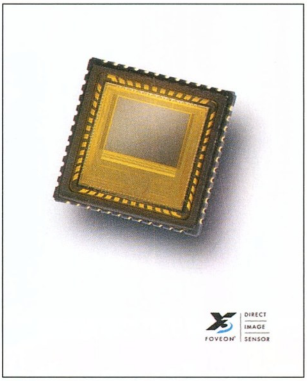
gyon kontrasztos témák esetén (pl. éjszaka egy reflektor szemből) áthallás keletkezik a képpontok a között és a világos motívumok mellett fényes csík keletkezik a képen.

A CMOS (Complementary Metal Oxide Semiconductor) érzékelőket eleinte csak olcsó, alsó kategóriás gépekben használták, mivel túl sok negatív jellemzővel rendelkeztek ahhoz, hogy jobb gépekben szerephez jussanak (nagyon zajos képet szolgáltattak, kicsi volt az érzékenységük). Elsőként a Canonnak sikerül ezeket a problémákat megoldania az EOS D30-ban alkalmazott érzékelővel. Azóta már a cég több modellben is sikerrel alkalmazta a CMOS-t és az idők folyamán bebizonyosodott, hogy ennek az érzékelőtípusnak helye van a felsőbb kategóriás gépekben is. A CMOS és a Nikon által fejlesztett JFET LBCAST érzékelő eltérő módon működik a CCD-hez képest. Előbbieknél minden képpont külön feldolgozó és erősítő áramkörrel rendelkezik, így lehet elérni, hogy kevésbé zajos képet szolgáltassanak. A JFET LBCAST és a CMOS hasonló tulajdonságokkal

Régebben a gépeket nem a valós felbontásukkal reklámozták - mára ez szerencsére megváltozott.



■ A fény útja a CCD-ig



■ A Foveon érzékelője

rendelkezik, annyi az alapvető különbség, hogy előbbi nagyobb sebességgel tudja „kipumpálni" magából az adatokat. Ezek a fejlettebb érzékelők a CCD-nél kevesebb áramot fogyasztanak és gyártásuk is gazdaságosabb.

A CMOS és a JFET LBCAST esetén több az elektronikai elem az érzékelőn (mivel minden pixelhez külön áramkörök kapcsolódnak), emiatt ezeknek az érzékelőtípusoknak kisebb az ún. kitöltési tényezőjük. Ez a mérőszám arra utal, hogy a fotódiódák összesített felülete a teljes érzékelő felület mekkora hányadát foglalja el. Ennek a problémának az áthidalására szoktak mikrolencséket alkalmazni, ami az egyes fotódiódákhoz koncentrálja a fénysugarakat.

zékelő, s ez már nem csak marketing, tényleg működik.

A fentiek mellett említést érdemelnek még a Foveon által kifejlesztett érzékelők, de ezek egyelőre inkább a technikai érdekesség kategóriába sorolhatók, mivel mindössze két típusban, a Sigma SD9-ben és SD10-ben használják. A Foveon CMOS chipek jelentősége abban rejlik, hogy képpontonként nem csak egy színt érzékelnek, hanem mind a három elsődleges színkomponenst „látják". Emiatt nincs szükség a hiányzó színinformációk interpolálással történő kiszámítására, vagyis részletgazdagabb képeket kapunk. Mindez nagyon ígéretesen hangzik, de sajna ez a megoldás még olyan gyermekbetegségekkel küzd, mint a vi-

hetnek. E hatások kiküszöbölésére a gyártók zajcsökkentő elektronikákat alkalmaznak. Bizonyos modelleknél ez a felhasználható által aktiválható illetve kikapcsolható, míg más típusoknál automatikusan működik, és nem kapcsolható ki.

A zaj mértékét nem csak a beállított érzékenység befolyásolja, de függ az aktuális hőmérséklettől (minél magasabb, annál nagyobb a zaj), illetve az érzékelő méretének és képpontszámának relációjától. Minél kisebb az érzékelő és minél több képpont található rajta, az egyes fotódiódák annál közelebb kerülnek egymáshoz és annál zajosabb képet kapunk. Emiatt érdemes nem csak a felbontásra, hanem az érzékelő méretére is figyelni a műszaki adatok böngészésekor. Azonos gyártó

A fotókon a képzaj elsősorban szemcsézettség formájában jelentkezik: minél zajosabb az érzékelő, annál szemcsésebb, gyengébb minőségű a kép.

A SuperCCD a Fuji fejlesztése, bemutatásakor a gyártó büszkén hirdette, hogy ez az érzékelő jobb képminőséget biztosít, mint a hasonló effektív képpontszámmal rendelkező sima CCD-k – de ez inkább csak reklámfogás volt. A SuperCCD-nél mindössze annyiról volt szó, hogy nem négyzet alakú, hanem nyolcszögletű képpontokat használtak. Emellett nem a megszokott módon helyezték el a képpontokat, és különböző interpolációs technikákkal próbálták növelni a felbontást, ami (mint tudjuk) nem sok jóra szokott vezetni. Nem rosszak a SuperCCD-k, csak nem tudnak annyival többet, mint ahogy gyártójuk hirdette. A Fuji újabb fejlesztése, a SuperCCD SR viszont már érdekesebb kísérlet. Ennél minden képpont két fényérzékelő elemmel rendelkezik, az egyik nagyobb, a másik kisebb érzékenységű. Ennek eredményeként nagyobb dinamikatartomány átvitelére képes az ér-szonylag kis érzékenység és a túl magas jel/zaj viszony. A jövőben azonban várhatóan orvosolják ezeket a gondokat és remélhetőleg sokkal több gépben találkozhatunk ezzel az előremutató megoldással.

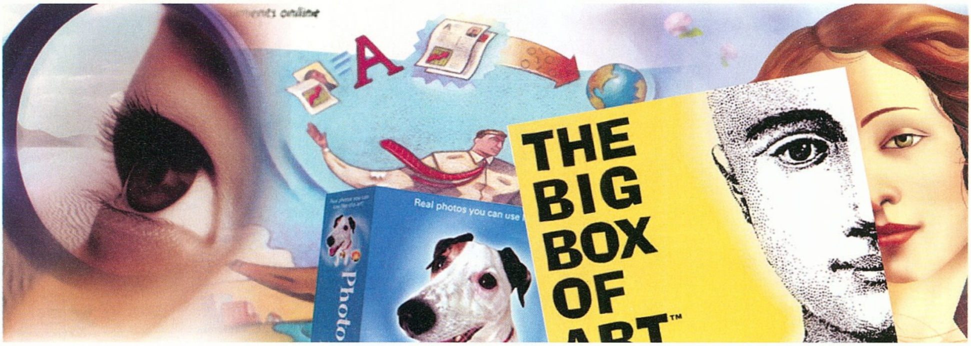
A elektronikus eszközökben mindig jelen van valamilyen mértékű elektromos zaj. A digitális fényképezőgépekben az érzékelő lapka analóg eszköz, ennek jelét csak később alakítja a képfeldolgozó elektronika digitálissá. Emiatt az érzékelőnél kiemelt jelentőséggel bír, hogy minél alacsonyabbra szorítsák a zaj mértékét. A fotókon a képzaj elsősorban szemcsézettség formájában jelentkezik: minél zajosabb az érzékelő, annál szemcsésebb, gyengébb minőségű a kép. Az érzékenység növelésével a zaj is növekszik, mivel ez nem jelent mást, mint a jelerősítés megnövelését. Emellett a hosszú expozíciós idők zajos fotókat eredményez-

termékeit figyelembe véve két azonos méretű érzékelő közül szinte biztosan a nagyobb felbontású a zajosabb (kivéve, ha a kisebb felbontású sokkal régebbi modell).

Az érzékelő lapka által szolgáltatott (a beeső fény függvényében keletkező) feszültségértékeket egy analóg-digitális konverter veszi kezelésbe, s digitális adatokat készít belőlük. Az egyszerűbb gépekben 8-bites konvertert használnak, ami 256 világosság-érték megkülönböztetésére ad módot, míg a drágább, profi szerkezetek 10-12 bites A/D átalakítót használnak.

A következő részben még visszatérünk az érzékelőkre, emellett szó lesz a képek gépen belüli feldolgozásáról, tárolásáról is...

Joc



Szoftver hírek

Érdekességek a "komoly" programok világából

Total Commander 6.50

Január 19-én jelentették be a Total Commander új verziójának megjelenését. A közkedvelt fájlmenedzser magyar képviseletének (www.totalcommander.hu) weboldaláról a 32 és 16 bites változatok mellett a magyar nyelvű súgó is letölthető, valamint számos további kiegészítő, plugin és egyebek.

Az újdonságok részletes ismertetése ezúttal is megtalálható külön pontként a magyarított súgóban. A számos újítás közül érdemes kiemelni, hogy a beállítópanelen külön lapot kapott a pluginkezelés, és az ftp-beállítások között előírhatjuk, hogy port módban (azaz csak megadott portot vagy port-tartományt használva – fő a biztonság!) kapcsolódjon a távoli szerverhez. A beállítópanelen keresztül már nem csupán kiválaszthatjuk a menüfájlt, de szerkeszthetjük is azt.

Microsoft AntiSpyware

A Microsoft tavaly év végén felvásárolta az antispyware szoftvereket fejlesztő Giant Softvare-t, és még az év vége előtt Microsoft Windows AntiSpyware (Beta) néven – egyelőre – ingyenesen hozzáférhetővé tette az új terméket. A Windows XP rendszerek védelmére készített szoftver a híradások és közzétett tesztek szerint felveszi a versenyt az olyan közkedvelt (és szintén ingyenes) kémprogram-gyilkolókkal is, mint az Ad-Aware vagy a SpyBot, de semmiképp sem teszi feleslegessé az alternatív kémprogram-keresők használatát. A szoftver a Microsoft Magyarország hivatalos letöltőközpontjáról (msdownload.netacademia.net) tölthető le a béta programok közül.

Skype

Telefonálni élvezet, csak a beérkező havi számlák miatt keseredik meg az ember szájíze. Erre – úgy tűnik – van orvosság, ha az ember rendelkezik szélessávú interneteléréssel, és a számítógépének hangkártyájához mikrofon és hangszóró (vagy fejhallgató) csatlakozik. Az ingyenes Skype programmal (jelenleg Windows, Linux, Mac OS X és Pocket PC változatban tölthető le a www.skype.com/download címről) a számítógéppel telefonálhatunk! A Skype nem csupán telefonálásra alkalmas, de fájltranszferre és chatre is.

Alaphelyzetben ugyan előfeltétele a beszélgetéseknek, hogy a túloldalon is Skype-ot használó számítógép fogadja hívásunkat, de a program fejlesztői – természetesen ezt már nem ingyenesen – kijáratokat kínálnak a nyilvános telefonrendszerek felé is. A SkypeOut (www.skype.com/products/skypeout) mérsékelt árai mindenképp elgondolkoztatók... Az egyetlen (Windows 9x/ME használóknak elég kellemetlen) negatívum, hogy a legújabb változatokhoz már Windows 2000 vagy XP kell.

Variációk Skype-ra

Olympia Cordless DUALphone

Előbbi hírünkhöz kapcsolódik, hogy már kaphatók az első olyan készülékek (www.dualphone.net), amelyek nem csupán a lakásban vagy irodában szabad mozgást lehetővé tevő, drótnélküli kézibeszélővel rendelkező vezetékes telefonok, hanem USB-csatlakozón keresztül a PC-hez csatlakoztatva Skype telefonként is használhatók. A készülék kijelzőjén látszik, hogy vezetékes vonalról, vagy a számítógépen keresztül érkezett-e a hívás, és megnézhetjük azt is, hogy felhívandó barátunk, ismerősünk online van-e (ha nem, a hagyományos telefonvonalat igénybe véve is felhívhatjuk).

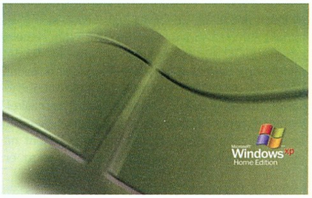
Célkeresztben

Az IT-biztonsági teszteléssel foglalkozó Honeynet Project tanulmánya (project.honeynet.org) szerint a linuxos rendszerek biztonsága sokat nőtt a korábbi évekhez képest. A 2001/2002-es felmérések szerint egy alapbeállításokkal, külön javítások nélkül telepített Linux rendszer átlagban 72 óra alatt esett áldozatául az internetről érkező támadásoknak. A mostani kutatások szerint az átlagos „túlélési idő" durván három hónaposra nyúlt. Csak összehasonlításképpen jegyezzük meg, hogy a Symantec hasonló felmérése a Windows-rendszerekkel működő számítógépekre alig pár órát, nem ritkán perceket mutatott csak ki! A pdf fájlként is letölthető tanulmány több tanulságot is megemlít. Ezek egyike, hogy a támadások fókusza a gépekről áttevődött az emberre, mivel nem maga a számítógép az érték, hanem a rajta tárolt információ, amelyhez könnyebb az emberen keresztül eljutni.

Windows XP Reduced Media Edition

Január 19-én került piacra Európában a Windows XP operációs rendszer Media Player nélküli változata. A Windows XP Reduced Media Edition gyakorlatilag megegyezik a már forgalomban lévő verzióval, kivéve a médialejátszó funkciót. Az új termék ára azonos a Media Player szoftverrel ellátott változatéval, annak ellenére, hogy még egy egyszerű CD lejátszását sem támogatja, csak akkor, ha a felhasználók arra alkalmas egyéb szoftvert vagy szoftvereket telepítenek számítógépükre.

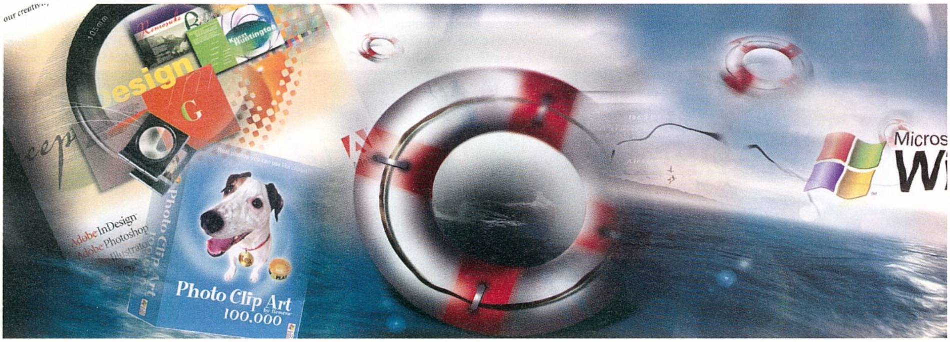
Az Európai Bizottság tavalyi döntése kötelezte a céget a Media Player nélküli Windows-változat európai forgalmazására. Várhatóan a csökkentett



Már Media Player nélkül is

funkciójú Windows nem lesz túl népszerű a fogyasztók körében. A sokszor ingyenesen vagy viszonylag olcsón hozzáférhető médialejátszó szoftverek népszerűsége miatt ugyanakkor elképzelhető, hogy lesznek olyanok, akik mégis ezt választják, főleg ha nem preferálják a Windows Media Playert.

Gandalf



Szoftver mentőöv

A Pc Guru megoldja a problémádat

Trójai támadás

Sziasztok!
Az lenne a problémám, hogy a Norton Personal Firewall (próbaverzió) bejelzett nekem, hogy valami eva vagy ev nevű trójai mittudoménmi megtámadott. Visszanéztem és Kínából jött a támadás. Nekem Norton Antivirusom van (szintén próbaverzió). Ez a második alkalom, az első esetben lefuttattam a vírusölőt csökkentett üzemmódban, de nem talált semmit (leállítottam, mikor már a C:, azaz a rendszermeghajtót és a D: nagy részét megnézte, mert mindig a C:-n van a gebasz). Azt szeretném kérdezni, hogy most mi van? A Norton tűzfal leszedte a trójait? Mit csináljak?
Egyébként Windows XP Próm van (mi a különbség a Pro és a HE között?)
Ezer köszönet: BigDaddy

Kedves BigDaddy,
Ha a tűzfal jelzett, akkor nem ment át rajta a támadás. Csoda, hogy csak ennyit jelzett eddig... Javaslom időnként az AdAware futtatását. A Personal változat ingyenes és kiváló kémprogram-gyilkoló. Angol nyelvű, de minimális szövegértéssel elboldogulsz vele. Letöltés:
http://www.lavasoft.de/support/download/#free

Az XP Home változatból néhány olyan hálózati és egyéb szolgáltatás hiányzik, amire otthoni gépen nincs szükséged.

CD-vé vált DVD

Hello!
Van egy kis problémám a DVD meghajtómmal (Plextor PX-708A). Egy hmm... mérsékelten jóindulatú programnak köszönhetően a Sajátgépben átkonfigurálódott CD meghajtónak. DVD-lemez behelyezése azonnal lefagyasztja a Sajátgépet. Próbáltam mással is, a Total Commander is fagy, ha meg akarom nyitni a DVD-t, de ha DVD van bent, akkor még a Word megnyitás opciója is fagy! Hardverhiba kizárt, a rendszer már majdnem egy éve jól működik, a DVD lemez pedig a ti Restaurant Empire-s lemezetek volt.
Előre is kösz: Andrew Azzameen

Kedves Andrew!
Egy megoldást tudunk gyorssegélyként ajánlani, ami nálunk is többször bevált hasonló esetekben.
A Vezérlőpulton a Rendszer applet Eszközkezelő lapján keresd meg a DVD-det, és távolítsd el (töröld), majd a gépedet indítsd újra. Ha tényleg nincs szervi baja, az eszköz-adatbázis frissítésekor a Windows észlelni fogja a DVD-t, és zembe veszi megint, remélhetőleg megfelelően.
Ha van driverlemeze a nevezett Plextornak, nem árt, ha előkészíted, mert lehet, hogy kéri a rendszer a frissítéshez.

Trójai gond

Sziasztok!
Lenne egy vírus-problémám. Szóval van egy Trojan.Anave.A vírusom. Ezzel mit lehet csinálni? A Panda Titanium nem ismeri fel. A Kaspersky Antivirus lehet hogy jobb lenne? Vagy egyáltalán MI a túrót csináljak? Lécci rakj be a lapba!
Köszönettel: Ványai Márton

Kedves Márton,
Magyar nyelvű tömör ismertető:
http://www.antivirus.hu/index.php?CN=20.5.1&CIE=0
Idézem: „A 2003. január végén felfedezett Windows alatt futó trójai program JavaScriptben készült. Elindulását követően módosítja az Internet Explorerben a kezdőlapot, valamint .URL kiterjesztésű állományokat hoz létre az Asztalon, illetve a Start menüben. Ezen túlmenően néhány Internetes oldallal kiegészíti a kedvencek listáját."

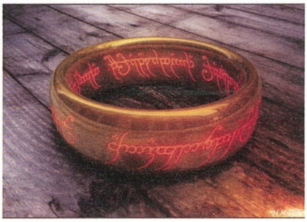
Az első kérdésem az lenne, honnan tudod a trójai nevét? Azzal a programmal kellene felismertetni és eltávolíttatni, ami megadta a nevét.

Kipróbálhatod akár a Kasperskit, de a Nod32-t is. Utóbbi kb. 6 ezer forintba kerül egy éves frissítéssel, ha diák a vásárló, és természetesen magyarul beszél. Egyhónapos próbaverzió letölthető innen: www.nod32.hu

A VirusBuster is jó, ami teljesen Magyar, és csak 4000 Ft az éves díja. Probaverzió letöltés:
http://vbuster.hu/hu/termekek/antivirus

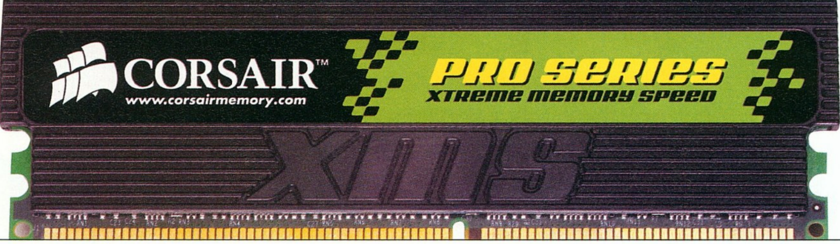
Helló Guru!
Naszóval! Egy lapon találkoztam egy Blender nevű progival, hogy megjelent a legújabb verziója! Kérdéseim ide kapcsolódnak:

1. Ez a progi teljesen ingyenes, tehát letöltöm és kész?
2. Nehéz megtanulni a kezelését más 3D rajzprogikhoz képest?
3. Az ingyenes (oké, tudom hogy pénzt is költhetnék rá, de annyira nem kell) verzióban megvan-e az a bizonyos Játékkészitési mód, és megtudnád mondani hogy ez miből áll?
A GURU LEGYEN VELETEK! Thrall



Kedves Thrall,
1. Igen, a program nyílt forrású, és GPL licenc alatt ingyenesen letölthető Linux, Windows, FreeBSD és MacOS változatban. Aki programozni szeret, a forráskódot is letöltheti a www.blender3d.org weboldalról.
2. Többet tud, ezért többet kell tanulni, tiszta sor.
3. Az ingyenes a teljes változat. Hogy mi mindent tud a program, azt magad is elolvashatod a fent megadott fejlesztői weboldalon. Ha nem tudsz angolul (eléggé), kezdj el gyakorolni, mert anélkül nem lesz könnyű a program használata!

Gandalf



RAM drive

Még egy meghajtó?

Hatalmas pusszantás Neked, ki megfáradva érkezel az újság kissé komolyabb felére, a hardver szekcióhoz. Ebben a hónapban én leszek az a szerencsés, aki beszámol nektek egy olyan témáról, mely egyelőre viszonylag kevéssé elterjedt, de rövid időn belül jelentős közhasználatnak indul majd. Nem lészen szó másról, csak RAM drive-okról. Bizony, meglehetősen ingoványos téma, bebalzsamozva is nehéz lenne zökkenőmentesen átevickélnünk a cikken, de bízom a kitartásotokban. Aki már ezt a sort olvassa, az úgyis izzadt tenyérkékkel és lüktető pulzussal falja az információt, mert érdekli a dolog. Lássuk hát, mire is jó egy RAM-meghajtó a sok merevlemez és DVD mellé...

Bevezető

A RAM drive elnevezés kicsit csalóka, hiszen már a DOS-korszak óta létezik nem merev-, vagy hajlékonylemezen történő átmeneti tárolási eljárás (sőt, sokkal korábbról is visszainteget pár megoldás...). A RAMDRIVE.SYS fájlocska szerepe azóta már jócskán kinőtte magát. Anno, amikor a gépek rendszermemóriájának mennyisége az akkor csúcskategóriának számító 4MB-ot ostromolta, nem igazán lehetett szó jelentősebb memóriamennyiség egyéb téren történő felhasználásáról. Persze így is voltak elvetemültebb arcok, akik a Monkey Island első epizódjának kemény 2MB-os méretét feltuszkolták a memóriába egy az egyben, majd onnan futtatva töltés nélkül, eszement sebességgel játszhatták. Mára jutottunk el oda, hogy újra létjogosultsága lett a RAM-alapú meghajtóknak, melyeket újabban inkább RAM disknek neveznek, ami természetesen megegyezik a gyökerektől velünk maradt RAM drive kifejezéssel. Mielőtt túlságosan belemerülnék a néveredet boncolgatásába, gyorsan áthelyezem magam nem tíz évvel ezelőtti állapotomba (akkor még gügyögve kentem a fagylaltot a kisfloppy meghajtójának nyilásába, rakoncátlan tincseimet rendezgetve...), hanem mai, komolynak hitt számítógép felhasználói mivoltomba.

RAM disk ma

Mára a szerencsésebbek átlagosan 1 GB memóriát használnak Windows XP operációs rendszerük életben tartásához. Akik még szerencsésebbek (vagy előrelátóbbak), azok nem ritka, hogy 2 GB memóriával tömték meg a gépüket. Átlagos játékosok vajmi kevéssé érzik a 2 GB memória áldásos hatását, azon kívül, hogy 3-4 Far Cry szintű programot futtathatnak, folyamatosan kilépegetve belőlük anélkül, hogy a merevlemezhez hozzáérne a rendszer – ugyanis az összes játék core állománya elfér a kihasználatlan RAM-ban. Ennek nem sok értelme van, így sokan kapnak a fejükhöz időközönként, hogy hogyan is lehetne sokszoros teljesítményre sarkallni az alkalmazásokat anélkül, hogy a már így is felturbózott Raid 0-ba kötött két vinyó reszelését kelljen hallgatni, amint próbálja összeszuszakolni a szükséges fájlokat (a rendszer többi eleme meg malmozik közben unalmában). A Windows lapozófájl (nagyon nem szeretem ezt a szót!) kezelőrutinja különösen gyengén van megírva, így pillanatok alatt azon veszi észre magát az egyszeri felhasználó, hogy lelassult a gépe, pedig csak három böngészőablak, egy Winamp és egy Far Cry van nyitva (no és persze két 3D modellező szoftver, egy hangszerkesztő csomag és épp ICQ üzenet is érkezett). Igen, elsősorban azok számára jelenthet megoldást egy RAM disk aktív használata, akik szakszóval élve power userek (komolyan ez a nevük netes körökben, nem csak vicceskedni próbáltam ám), azaz rengeteg alkalmazást használnak egyszerre, amik szintén külön fájlokat hoznak létre működésük gördülékenyebbé tétele érdekében. Hogyan lehet hát segíteni a belassuláson?

Mi sem egyszerűbb elméletben, s a gyakorlat sem sokkal rázósabb – feltételezve, hogy legalább 2 GB memória lapul a gépünkben. Felezni kell a Windows által használható memóriát 1 GB-ra, a másik gigát pedig egy RAM disk megoldás számára kell engedélyezni, majd minden sűrűn használt szoftvert és page/temp/cache fájlt ráirányítani. Azért használtam a megoldás szót, mert többféle alternatíva közül lehet választani, nagyjából azonban mind ugyanazt tudja, és a korlátaik is egyeznek. Ezen megoldások főbb jellemzői:

1: Szoftveres alapúak, így csak a Windows felállása után indulnak el.

2: Elvesztik a tartalmukat áramszünetkor (lévén RAM-ba és RAM-ból dolgoznak), legjobb esetben a Windowsból való kilépéskor elmentik a RAM disk tartalmát merevlemezre, majd újrainduláskor betöltik, de ez hosszú perceket vesz el, ami sok újraindításnál zavaró lehet.

Ma már ismét létjogosultsága van a RAM-alapú meghajtóknak, melyeket újabban inkább RAM disknek neveznek, ami természetesen megegyezik a gyökerektől velünk maradt RAM drive kifejezéssel.

Ebből sokat elfogadnék

3: RAM diskről értelemszerűen nem lehet bootolni, így sajnos még messze van az az utópisztikus világ, amikor 4 GB memória esetén maga a Windows is a RAM-ból áll fel, tizedannyi idő alatt, mint ma. (A Microsoftot ismerve addigra azért a Windows is fog hízni egy kicsit… – Joc)

4: PCI buszos kártyadrive esetén (www.cenatek.com) a PCI busz sávszélessége az abszolút szűk keresztmetszet, még a PCIe csatolók is lassúak lennének egy sima PC133-as memória sebességét kiszolgálni.

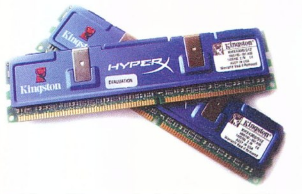
5: A lehető legalaposabban betesztelt rendszereken futnak csak hibamentesen, a legkisebb instabilitás is azonnal fejbe lövi az egészet, így csak akkor érdemes túlhúzott rendszereken használni, ha előtte a 3DMark 2005 két napig folyamatosan futott a legkisebb elhasalás nélkül.

Miért is jó ez az egész cucc?

1: Adatbázisszervert üzemeltetőknek ideális lehet, ahol rengeteg kérelmet kell a merevlemezeknek kiszolgálni. Még a legdrágább SCSI megoldásoknál is legalább négyszer gyorsabb a RAM disken tárolt adattömb elérése!

2: Photoshop scratch disk, Windows Temp file (ezzel csak óvatosan, lesz róla még szó!) és általános környezeti temp könyvtárak (ez hozza a leghasznosabb gyorsulást) megadása esetén 30-40-szeres sebességet lehet elérni! Csak győzze a processzor...!

3: A tökéletes rendszer érzésének felemelő, monyörögve, a Windows környezeti változók útvonalának változtatását pedig a Vezérlőpult -> Rendszer -> Haladó -> Környezet labirintust legyűrve bírhatjuk jobb belátásra. Ezzel a két lépéssel már drasztikus javulás érhető el, hát még abban az esetben, ha a legsűrűbben használt alkalmazásokat is a RAM disk meghajtójára installáljuk.

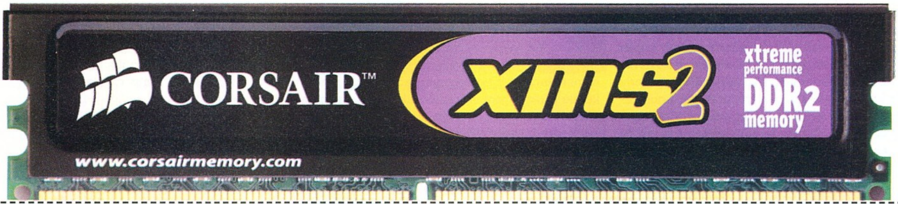


Virtuális meghajtó lesz belőlük

Nem nehéz eljátszani a gondolattal, mennyivel kezesebbé válik egy rendszer, ha a Total Commander, a Winamp, a Winrar, az ACDSee, a Bsplayer, az Outlook, az ICQ stb. mind a RAM disken foglal helyet. Természetesen ez veszélyes is lehet, hiszen az összes szoftver akár egy másodperc alatt is elindulhat egyszerre (amire alapesetben nem igazán lennének képesek). Ezt egy kicsit is instabil rendszer meglehetősen rosszul tolerálja… Rendszerösszeomlás vagy áramszünet esetén máris ző újrainduláskor fel tudja rántani az épp aktuális állapotot. Az STR-t érdemes a gép elején elhelyezett nagy megnyomható kikapcsológombra aktiváltatni. Ezzel megmondjuk a Windowsnak a tutit olyan téren, hogy ne kikapcsolást kezdeményezzen, ha véletlen benyomja a bátyus a gombot, hanem csak alvó állapotba kerüljön a masina. Ez két okból is fantasztikus. Az egyik az, hogy két másodperc alatt újra a Windowsban vagyunk, ha „bekapcsoljuk" a gépet, plusz nem veszik el a RAM disk tartalma. Természetesen az STR funkció nem a RAM disk installálásakor keletkezik, az bármelyik mai gépen elérhető, alaplaptól és gépkörnyezettől függetlenül. Az STR mód 5-10 watt plusz energiafelvételt jelent a teljesen kikapcsolt állapothoz képest, ugyanis a memóriáknak nem szabad elveszteni a tartalmukat (hiszen a Windows is épp ott lapul benne), tehát áramra van szükségük. A villanyszámlában ez a pár watt igazán nem jelentős, fél zsíros kenyér ára lehet egy hónapban.

Tehát egy ideális RAM disk felhasználó gépe legyen:

- Legalább másfél GB RAM-mal ellátva
- Fagyásmentes
- Szünetmentes táppal boldogítva
- Tökéletesen fagyásmentes
- Suspend To Ram beállítás legyen érvényben
- Abszolút fagyásmentes



A RAM drive használatához elengedhetetlen egy jól konfigurált, fagyásoktól mentes rendszer, ami sosem hagy cserben.

solyogtató és intim testrészeken bizsergést okozó mivolta miatt...

A legjobb RAM disk szoftvernek a Superspeed cég terméke ígérkezik, de a Cenatek is kőkeményen hajt, hogy őket válasszák az (egyelőre alacsony számú, de annál nagyobb vállalkozó szellemmel megáldott) felhasználók. Mindkét cég repertoárjában kiforrott kezelőfelülettel rendelkező szoftver lapul, mely parányi és könnyen kezelhető. Nem magyarázom el lépésről lépésre, miként kell őket konfigurálni, hiszen nem nehezebb egy új winchester megformázásánál. Az internet böngésző cache fájljainak átirányítását a böngészőből kikötelepíthetjük újra a RAM diskről futó alkalmazásokat, az elvesztett adatok miatti fogcsikorgatást pedig még nem is említettük...

A RAM disk és a régóta használt Suspend to RAM (STR3) mód együttes alkalmazása egyenesen orgazmusközeli állapotokba helyezheti a felhasználót, hiszen ki sem kell kapcsolnia a gépét, ha aludni térne (és épp nem tölti a Jóbarátok következő szezonját Bittorrentről...). A kikapcsolás ugyebár RAM disk használata esetén vagy elveszett adatokat, vagy hosszú percekig tartó memóriából vinyóra másolást jelentene, hogy a következ

Ha mindez megvan és sikerül életet lehelni a dologba, elmondhatjátok, hogy a rendszereteknél fickósabbat nehéz találni – már ha jól van beállítva... Kérdések és kommentek bármilyen mennyiségben érkezhetnek, úgyis megkérem majd Jocot, hogy válaszoljon helyettem... (Kérni lehet, de sokba' lesz az neked... – Joc)

-=Flatline=-

"Jó ping és lagmentes port"

A játékszerver-hostolás jelene

Nem szükséges különösebb bátorság annak kijelentéséhez, hogy napjainkban a játékipar legdinamikusabban fejlődő szegmensét az online játékok képviselik. A Quake, és az első, hálózati játékra optimalizált FPS-ek még csak apró kavicsok voltak abban a mára megállíthatatlannak tűnő lavinában, amely igazán az MMO játékok (köztük is elsősorban az EverQuest) megjelenésével kapott lendületet, hogy aztán a máris hatszázezer (!) előfizetővel rendelkező World of Warcraft sikerével váljon elsöprő erejűvé. Az online játékok iránt megnyilvánuló, exponenciálisan növekvő felhasználói igény napjainkra egy új iparágat is életre hívott, amely tulajdonképpen az egy ideje már létező „remote application/server hosting" (vagyis távoli alkalmazás/szerver hostolás) speciális változatának tekinthető. Ez az ún. game server hosting (játékszerverhostolás): a szolgáltató leveszi a felhasználó válláról az adott játék szerveroldali hardver- és szoftverkomponenseivel kapcsolatos problémákat, meghatározott ellenszolgáltatás fejében nagy teljesítményű, megbízható platformot biztosítva az online játék élvezetéhez. A konstrukció lényegében nem más, mint a vállalati IT-körökben már régóta használatos földrajzilag elosztott szerver-kliens architektúra játékipari leképzése.

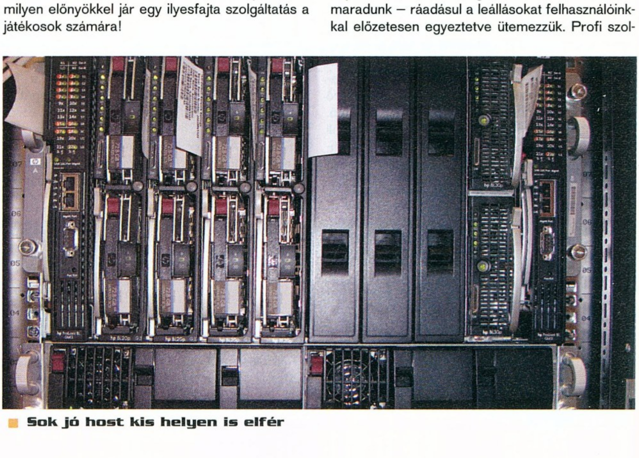
Az elmúlt időben a játékszerver hostolásnak két jelentősebb irányzata kristályosodott ki. Az elsőben – amely tipikusan az MMO játékok fejlesztőire jellemző – az „illetékesek" mindent megtartanak egy kézben, vagyis az online játékért fizetendő havidíj egyúttal a szerverhostolás költségeit is tartalmazza. Ez a konstrukció a nyilvánvaló előnyök mellett sajnos számos hátrányt is hordoz magában: nincs szabad szolgáltatóválasztás, az adott cég erőforrásai pedig nem mindig tartanak lépést a felhasználók gyorsan növekvő számával. Erre jó példát szolgáltat a World of Warcraft fiaskója is: a Blizzard nemrégiben teljes eladási stopot volt kénytelen elrendelni az USA-ban, mivel a meglévő szerverarchitektúrájával már képtelen volt kiszolgálni az áltagosnak mondható, több mint 200 000 egyszerre bejelentkező felhasználót. Egyes kritikus hangok szerint ezt már jóval előbb meg kellett volna tennie, ugyanis a (nem kliensoldali!) túlterhelésből fakadó instabilitás a kezdetektől fogva jelen volt, nagyban lerontva az amúgy tényleg nem mindennapi játékélményt.

A második út képviselői a független szolgáltató cégek. A normál (vagyis nem MMO) játékok fejlesztői kizárólag a szoftverre összpontosítanak, az online játékhoz szükséges infrastruktúra üzemeltetése nem tartozik a tevékenységi körükbe. Itt jönnek képbe azok a piaci szereplők, akik éppen ebbe a résbe benyomulva, a szükséges erőforrások biztosítására specializálódtak. A szolgáltatók nagy számának és eltérő portfoliójának köszönhetően itt valódi verseny folyik a felhasználó kegyeiért – immár nemcsak világszinten, de kis hazánkban is! Erről, és számos más kapcsolódó témáról kérdeztem Staud Gábort, a hazai játékszerver-hostolás terén meghatározó szereplőnek számító OBInet munkatársát, miközben látogatást tettem a cég adatközpontjában.

PC Guru: Kérlek, röviden vázold fel, pontosan milyen előnyökkel jár egy ilyesfajta szolgáltatás a játékosok számára!

OBInet: Elsőként azt emelném ki, hogy a hálózati játékhoz szükséges szerver megvásárlása, majd a további fejlesztése meglehetősen nagy összegeket igényel – és akkor még nem is szóltunk az üzemeltetés jelentette problémahalmazról. Ezzel szemben a játékszerver rendkívül jutányos havidíj ellenében történő bérlése lényegesen előnyösebb konstrukciót jelent a felhasználónak, ráadásul a szolgáltatás ára is rugalmasan igazodik az igényekhez.

Másik fontos szempont a megbízható működés. A folyamatosan aktív játékszerverek igen nagy terhelésnek vannak kitéve – ez azonban nem akadályoz meg minket abban, hogy 99 százalékos rendelkezésre állást vállaljunk rájuk. Ez azt jelenti, hogy a szerverek lényegében az év csaknem minden napján, a nap 24 órájában aktívak. A karbantartáshoz mindenképpen szükséges leálláshoz mindössze az a bizonyos 1 százaléknyi idő marad. Ez összességében kevesebb, mint évente négy nap (!), de általában még a szűk időlimiten is belül maradunk – ráadásul a leállásokat felhasználóinkkal előzetesen egyeztetve ütemezzük. Profi szol-



Sok jó host kis helyen is elfér

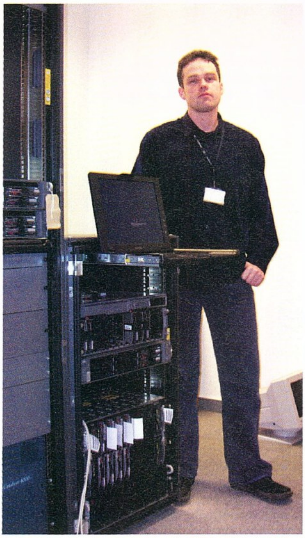
gáltató esetében ugyebár megengedhetetlen, hogy egy klánháború halasztást szenvedjen holmi szerverleállás miatt...

PC Guru: Gondolom, az infrastruktúra minősége sem mellékes...
OBInet: Nos, igen: az alacsony pinges, lagmentes kapcsolat jogosan elvárható ezen a területen, ehhez pedig a szolgáltatónak kell a megfelelő sávszélességet biztosítania. Ennek érdekében a mi szervereink közvetlenül a BIX-hez kapcsolódnak, amely a hazánkban jelenleg elérhető legnagyobb hálózati sebességet biztosítja.

PC Guru: Mely online játékokhoz keresnek a felhasználók leggyakrabban szervert?
OBInet: A válasz hallatán valószínűleg senkit sem ér meglepetés... A világtrendekkel összhangban hazánkban is az FPS-ek élvezik e téren a legnagyobb népszerűséget, ám azok erősorrendje eltér a külföldön megszokottól. Míg kinn toronymagasan a Counter-Strike számít a legnépszerűbbnek, itthon ezt a dicsőséget meg kell osztania a Call of Dutyval és a Medal of Honorral, amelyek hasonló nagyságú rajongótáborral rendelkeznek.

A játékok népszerűsége egyébként nagyban összefügg azzal, hogy a fejlesztők mennyi figyelmet fordítanak a szerveroldali komponensek minőségére – beleértve a hibajavításokat és fejlesztéseket is, hiszen azok (bár a felhasználó számára többnyire láthatatlanok) alapvetően befolyásolják a játékélményt. Erre jó például szolgál a Soldier of Fortune 2, amely annak ellenére, hogy nem volt igazán kiemelkedő alkotás, évekig az online játékosok kedvence maradt – köszönhetően a jól megírt szerveroldali kódnak. De említhetném az új, Source motorra épülő játékokat is, amelyek szintén kiemelkedően stabil (és kifejezetten erőforrástakarékos!) szerveroldali komponensekkel rendelkeznek. Természetesen negatív példával is szolgálhatok: a Vietcong, amely igen korrekt FPS lehetett volna, éppen a multiplayer mód mögött álló technológia gyengesége miatt vérzett el.

cég internet-kapcsolatának minősége határozza meg a szolgáltatás színvonalát – ez hazai játékosok számára akár elfogadható is lehet, de külföldi játékosok általában nem fogadják el az ilyen portokat klánháborúk helyszínének. Ugyanakkor ez az internet-kapcsolat a szolgáltatóknak szinte (vagy teljesen) ingyenes, pontosabban nem ezt az üzletágat terheli a fenntartás költsége – így nem érdemes nekik erősebb hardverre beruházni, ezért a portok számát a szerverek elszaporításával szokták növelni. Mivel ezek a vállalkozások a csekély beruházás, alacsony költség, alacsony ár elvet követik, keveset költenek a szolgáltatást kiegészítő ügyféltámogatásra. Ennek megfelelően általában egy-két fő foglalkozik a szerverek üzemeltetésével – a felhasználó pedig vállalja az ebből adódó összes hátrányt. Az ilyen vállalkozások addig életképesek, amíg az üzletági eredményt ki nem számítja a tulajdonos: ha az internet-használatot, a gépek árát, valamint a saját munkaerejüket is felszámítanák, a vállalkozás negatív eredményt hozna. Az ilyen vállalkozások egy adott méret fölé nem nőhetnek, mert a növekedés óhatatlanul is igényli a rendelkezésre álló erőforrások (internet-kapcsolat) hatékony felhasználását, és a minőségi hardver-beruházásokat, amit az elmondottak miatt ezek a cégek nem tudnak kitermelni.



Josh nem a konfig része

PC Guru: A harmadik csoportba, feltételezem, a professzionális hozzáállást megvalósító cégek tartoznak...
OBInet: Pontosan. Ezek a vállalkozások minőségi szolgáltatásokat nyújtva, hosszú távra tervezve kívánnak ezzel a tevékenységgel foglalkozni – ennek megfelelően ide sorolhatjuk a legkevesebb szolgáltatót... Erre a célra létrehozott vállalkozás vagy önálló költségelszámolással rendelkező üzletág, megfelelő mennyiségű és tudású szakember, tőkeerő, az ügyfelekkel kötött szerződés, szolgáltatási szint vállalása, számla alapján történő fizetés – ezek az ismérvei az ilyen vállalkozásoknak. A szolgáltatási színvonal meghatározó eleme az internet-kapcsolat ezért a netszolgáltató kiválasztása alapvető fontosságú. A cél, hogy ne csak a magyar, hanem a külföldi játékosok is szívesen játsszanak a bérelhető játékportokon – így a klánháborúkat, bajnokságokat hazai pályán lehet rendezni, ami egy profi klánnál nagyon fontos szempont. A komoly internetszolgáltató nyilván nem ingyenes (a minőséget meg kell fizetni!) ezért egy ilyen vállalkozás csak akkor lehet igazán hatékony, ha brutális teljesítményű szervereket állít üzembe. Ehhez pedig tőke és évekre előre megtervezett üzleti modell kell.

PC Guru: Végezetül szólnál néhány szót az aktuális trendekről, és a közeljövő kilátásairól?
OBInet: Érzékelhető egyfajta árleszorító hatás a nem profi cégek részéről... A kis halak nyilvánvalóan azokért az ügyfelekért folytatnak versenyt, akiknél számít havi 500-1000 forint különbség a szerverek bérleti díjában. Azonban nem mindenki száll be az árversenybe – mi például a magunk részéről inkább a szolgáltatás minőségének fejlesztésére koncentrálunk. Ez persze nem azt jelenti, hogy az áraink jelentősen rosszabbak lennének a versenytársakénál! Szerencsére a hazai cybersport élet nemcsak mennyiségileg, de minőségileg is fejlődik: egyre többen játszanak külföldi klánok ellen meccseket – amihez jó ping és lagmentes port kell.

Ugyanakkor azok, akik még csak most kezdik a játékot, gyakorláshoz kiválóan tudják használni a gyengébb minőségű portokat. Ebben persze van kockázat: meg tudnék nevezni olyan céget, ami velünk egy időben indult, majd egyszer csak megszűnt, és az ügyfelei nem kapták meg a szolgáltatást, amiért fizettek. Itt is érvényesül az általános elv: szerződés nélkül nagyon nehéz bármit is követelni a szolgáltatótól. A nyári és téli szünet ideje alatt az egyszemélyes cégek támogatási szintje a nullára esik vissza. Akár azért, mert a klán kinövi magát és indul nemzetközi bajnokságokban, kupákban, akár azért, mert bekövetkezik a megjósolható bizalomvesztés a feketén szolgáltatók iránt, egyre többen fognak komoly szolgáltatóval szerződni.

Profi szolgáltató esetében ugyebár megengedhetetlen, hogy egy klánháború halasztást szenvedjen holmi szerverleállás miatt...

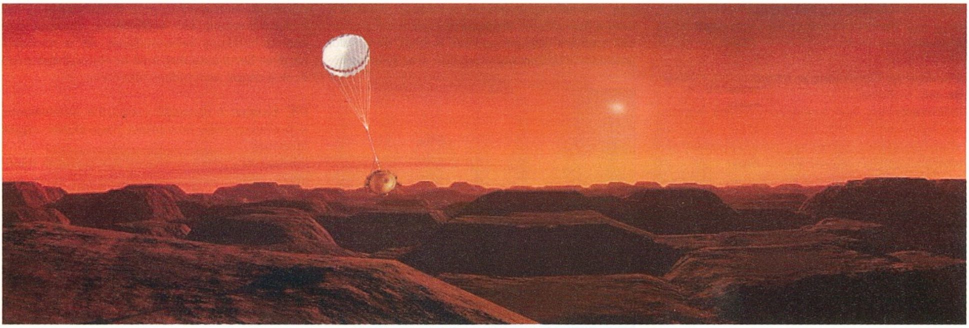
PC Guru: Hogyan látjátok a hazai játékszerver-hostolási piac jelenlegi helyzetét?
OBInet: Az ezen a területen mozgó piaci szereplők alapvetően három nagyobb csoportra oszthatóak. Az elsőbe azok tartoznak, akik elhelyeznek egy számítógépet egy ingyenes hozzáférést biztosító hálózaton (pl. egyetemi hálózat, szülők vállalkozásának internet-hozzáférése stb.), vagy egy nagyon olcsó szolgáltatónál. Ezek a gépek általában nem valódi szerverek, hanem erős PC-k. A bérbeadás célja lehet a hardver árának megtérülése és/vagy az internet-hozzáférés költségének megosztása. Az ilyen szolgáltatást igénybe vevő ügyfelek általában nem várnak magas szolgáltatási színvonalat, igaz, nem is fizetnek sokat érte. Ezeknek a szolgáltatóknak nem céljuk a piaci terjeszkedés, a tényleges vállalkozássá válás költségeit már nem tudnák kitermelni.

A szolgáltatást nyújtó cégek másik nagy csoportja, a szerverhostolással foglalkozó vállalkozások, vagy internet kávézók „melléküzemága". Általában a szolgáltatóknál üresen maradó szervereket használják fel erre a célra. Itt elsősorban az adott

Kicsi a bors...:

Az OBInet adatközpontjában többek között a HP ProLiant DL360 szerverei teljesítenek szolgálatot. A méret senkit se tévesszen meg: ez a rendkívül helytakarékos, alig 4.5 cm (!) magas kiszolgáló ugyanis két darab Intel Xeon DP szerverprocesszort, 3 GB-nyi (8 GB-ig bővíthető) memóriát és Gigabit Ethernet hálózati vezérlőt is tartalmaz.

Joshua



Vajon találkozunk e idegen civilizációkkal vagy csak a képzeletünkben léteznek...?

Homok a gépezetben

Hírek és érdekességek a tudomány és technika világából

TERA

a multifunkciós robotcsalád

Immár több éve annak, hogy rovatunkban hírt adtunk a japán Takara fejlesztéséről, a Bow-Lingual (Vau Nyelvi Határozó?) névre hallgató kutya-ember fordítógépről. Nos, az egyedi ötleteiről elhíresült cég hosszabb szünet ismét hallatott magáról: ezúttal egy komplett robotcsaládot mutattak be egy tokiói kiállításon. A TERA (Takara Entertainment Robot Architecture) sorozat jelenleg három modellt tartalmaz, a funkcionalitásukat nevükkel is jelző TERA SECURITY-t, TERA LIFE-ot, és TERA AV-t. A mi szempontunkból talán legérdekesebb robot a TERA AV, amely lényegében nem más, mint egy intelligens, mobil szórakoztatóközpont. Beépített hangszórókkal, merevlemezzel, modemmel, sőt projektorral is rendelkezik, amiket elsősorban a szájába (!) helyezett CD és DVD lemezek lejátszásakor hasznosít.

A TERA SECURITY-t ezzel szemben jóval komolyabb feladatra szánták: ez a robotjárőr nagyfelbontású kamerájával és speciális szenzorjaival az otthon biztonságát hivatott vigyázni. Vészhelyzet (pl. tűz vagy gázszivárgás) esetén hangjelzéssel riadóztatja a háziakat, sőt állítólag betörés észlelésére is fel van készítve (ilyenkor kizárólag a személyazonosságát ujjlenyomatával igazoló gazdájától fogad el parancsokat). Végezetül a TERA LIFE egyfajta egészségügyi mindenesnek tekinthető: nemcsak a testhőmérséklet, a véralkoholszint, és a vérnyomás, hanem a test zsírtartalmának mérésére is képes – e képességeinek köszönhetően már valószínűleg röviddel 2006-os megjelenését követően a fitness-fanatikusok házikedvencévé lép majd elő...

Világok harca

marslakók Wokingban

Hosszú idő elteltével ismét aktualitása van H.G. Wells 1898-as Világok harca című művének: Steven Spielberg készül filmre vinni a már oly sokszor feldolgozott alkotást. Írásunk apropóját mégsem ez, hanem a Woking városában található futurisztikus műalkotáscsoport szolgáltatja, amelyet a fenti regény inspirált. A helyszínválasztás korántsem véletlen, hiszen Wells éppen eme településen töltött évei alatt alkotta meg a marslakók támadásáról szóló, idővel elhíresült művét.

A városka közterületein elhelyezett szobrok a regény fontosabb momentumait igyekeznek felidézni, ennek megfelelően találkozhatunk a Marsi Harci Gépezettel, a támadókat szállító Marsi Hengerrel, sőt a Földet végül „véletlenül" megmentő Baktériummal is. Michael Condron szobrász alkotásai közül a maga hétméteres magasságával kétségkívül a földön kívüliek gyilkoló masináját bemutató darab a leglátványosabb – egyes híresztelések szerint a Valve grafikusai közvetlenül erről mintázták a Half-Life 2 Stridereit! Azért a Marsi Henger baljóslatú sötét tömege is megér néhány percnyi figyelmet, a Baktérium-sorozaton pedig azt is megfigyelhetjük, ahogy az emberiség láthatatlan szövetségese lassan felkúszik a mit sem sejtő Marsi Harci Gépezet lábán...

Aki esetleg kedvet kapott volna az eredeti mű elolvasásához, annak elegendő ellátogatnia a www.fourmilab.ch/etexts/www/warworlds/warw.html weboldalra, ahol bárki szabadon letöltheti az élemedett korából kifolyólag immár nem jogdíjas alkotást.

Hová is tettem a rakétavetőt?

Dokumentumok szerzői jogvédelme

titkos vízjelek

A szerzői jogvédelem érvényesítése napjaink egyik legkényesebb problémája – legyen szó bármilyen médiáról. A zenefájlok és rippelt filmek körüli jogi huzavona különösen nagy nyilvánosságot kap, ehhez képest a nyomtatott illetve fénymásolt anyagok védelméről vajmi kevés szó esik. Ez a helyzet azonban változni látszik, mivel a hírek szerint egyes nyomtató- és fénymásoló-gyártók a legnagyobb titokban a dokumentum eredetének megállapítását lehetővé tevő technológiát építettek be eszközeikbe (csakúgy, mint egyes kormányok, amelyek állítólag már évtizedek óta űzik ezt a gyakorlatot). Ahogy arról a Yahoo hírszolgálata nemrégiben beszámolt: „A legközelebbi alkalommal, amikor valamilyen nyomatot készít színes lézernyomtatójával, világítsa meg zseblámpával és vizsgája meg tüzetesen nagyító alatt. Valószínűleg felfedezi majd azokat az apró, töredezett, sárga nyomatott pontokat, amelyek a dokumentum nyomon követésére szolgálnak. Ezek szükség esetén visszavezetnek Önhöz, akárcsak egy valódi licenc."

Nyomkövetés észrevétlenül?

Az illegális másolókat csupán egyetlen dolog vigasztalhatja – mostanáig nem vált ismertté olyan ügy, ahol a kérdéses vízjelet bizonyítékként használták volna fel. Ez persze nem jelenti azt, hogy ne lett volna ilyen... Mindenesetre, ha a hatalommal visszaélőknek eddig nem lett volna elég, hogy biztonsági kamerák sokasá-

ga követ minket, „intelligens" alkalmazások vadásznak állítólagos internetes elhajlásainkra, és mobiltelefonunk, vagy más, vezeték nélküli hálózati eszközünk segítségével bármikor meghatározhatják tartózkodási helyünket, itt van még egy eszköz, amellyel kifinomult módon szűkíteni lehet az egyén mozgásterét, és csorbítani az amúgy is csak látszólagos szabadságot. Tényleg csak negatív utópia volna a társadalom totális kontrollja...?

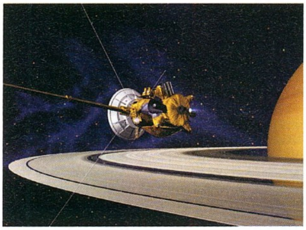
Cassini/Huygens

leszállás egy távoli világon

Mint ahogy arra rovatunkban már korábban is felhívtuk a figyelmet, január 14-én döntő fontosságú pontjához érkezett a Szaturnuszt és szűkebb környezetét feltérképezni hivatott Cassini küldetés. Ezen a napon a központi űrszondáról már korábban levált, európai fejlesztésű Huygens leszállóegység sikeres landolást hajtott végre a gyűrűs óriásbolygó (és az egész Naprendszer) legnagyobb holdján, a Titánon. Eme égitest nemcsak méretei miatt élvez megkülönböztetett figyelmet a planetológusok körében: sűrű, jórészt nitrogén alkotta légköre is egyedülállóvá teszi. Annál is inkább, mert ez az atmoszféra meglehetősen sok hasonlóságot mutat az ősi Föld légkörével – így a Titán tanulmányozása (kis túlzással) bolygónk múltjába tett, négymilliárd éves időutazásnak is felfogható.

Abban a kérdésben, hogy létezhet-e élet a Titánon, már a Huygens landolása előtt is egyetértés uralkodott a tudósok között. A válasz egyértelmű nem, amely elsősorban az óriáshold felszínén uralkodó, abszolút zéróhoz közeli hőmérséklettel magyarázható. Egyedüli kiskaput a fagyott felszín alatti világ hagyott, ahol egyes elképzelések szerint elképzelhető az élet, vagy legalábbis annak csírája (érdekesség, hogy hasonló hipotézist fogalmazott meg Arthur C. Clarke is a Jupiter ugyancsak megfagyott Európa holdjával kapcsolatban Második Űrodüsszeia című regényében).

Nos, e téren sajnos a Huygens adatai sem tudtak igazságot tenni, ám más területeken tovább bővítették a Titánnal kapcsolatos, eddig meglehetősen gyér tudásanyagunkat. A küldetés leglátványosabb eredményei kétségkívül a Titán felszínéről továbbított fotók, amelyek alapján végre pontos képet kaphattunk a holdról. Ezek szerint a felszín anyagát vegyesen alkotja víz- és szénhidrogén-alapú jég, és a Földön természetesnek számító (ám egyes passzív planéták esetében hiányzó) erózió is jelen van. Utóbbi pontos hatásmechanizmusa egyelőre még kérdéses – ám valószínű, hogy a Titánon a folyékony szénhidrogén a legfontosabb felszínformáló erő (amely egyes hipotézisek szerint óriási kiterjedésű óceánokat is alkothat).



Kis Cassini, nagy gyűrűk

Sajnos a küldetés sikerét némiképp beárnyékolja, hogy technikai problémák következtében a kutatási adatok igen jelentős része (köztük a fotók kb. fele) elveszett. Az eset érdekessége, hogy az adatvesztést eredményező kommunikációs rés nem a Huygens adatait fogadó és továbbító Cassini és a Föld között, hanem a leszálló-, és a központi egység között keletkezett! Ennek kapcsán aztán azonnal kisebbfajta háború kerekedett a Cassinit fejlesztő amerikai, és a Huygenst építő európai ürügynökség között, mivel mindkettő véleménye szerint egyértelműen a másik fél felelős a mulasztásért... Jellemző pillanatfelvétel az emberiségről: legyőzzük az űr végtelen távolságát, majd sikeresen leszállunk egy szinte teljességgel ismeretlen idegen világon, hogy aztán a fáradtságos munka révén összegyűjtött adatok az egyeztetés hiánya miatt vesszenek el...

A kisebb fiaskó ellenére sem szabad elfeledkeznünk róla: a Cassini küldetése – és azon belül is leginkább a Huygens landolása a Titánon – az űrkutatás eddigi történetének egyik legfontosabb mérföldköve, amely jelentőségében csak a többi „leszálláshoz" mérhető (vagyis mindenképp a Top 5-ben foglal helyet). Nem marad más hátra, mint hogy gratuláljunk a grandiózus feladatot sikerrel teljesítő tudósoknak, és hogy együtt drukkoljunk az űrkutatás következő nagy dobása, az előreláthatólag 2006-ban útjára induló Új Horizontok (korábban Pluto Express) sikeréért, amely végre kozmikus hátsó udvarunk egyik utolsó rejtélyéről is lerántja majd a leplet.

Joshua

Olla olvasók!

Behavazott jó napot mindenkinek! Némi késéssel ugyan, de megérkezett a téli hangulat elengedhetetlen, ám az utóbbi években meglehetősen nélkülözött kelléke, a hó. Ennek következtében egyesek sílécet vagy szánkót ragadtak, mások pedig billentyűzetet. Utóbbi eredményét láthatjátok a következő két oldalon, ahol szó lesz hosszabb levrovról (csak ötlet szintjén), Guru-Oscarról, tejbeizéről, régebbi és eljövendő teljes játékokról, valamint új üdvöskénkről – ám ezúttal Fatlány mellett visszakanyarodunk Katinka háza tájára is. Hölgyeim és uraim, kössék be a biztonsági öveket…!

Amint az várható volt…

Hi Zak! A 2005/01-es számban a 34. oldalon lévő képen a két csaj közül melyik Flatline? Szoktatok még Battlefield Vietnámozni? Ha igen, melyik szerveren vagytok megtalálhatóak? Hűséges olvasótok, Forrest

Ha már úgyis visszük a plasztikai sebészhez, akár ezt is belevehetjük az interaktív csomagba, szóval visszadobom a labdát: melyik legyen? Nálunk egyedül a Chris Vietnamozott egykoron, de ez még valamikor a World of Warcraft előtt volt.

DVD-s levrov, vagy mi a szösz

Üdv Zakóm! Néhány kérés, óhaj, sóhaj: A korr.néniről képet! (Különben tüntetés lesz!) Anno GAMER-es voltam, és onnan szeretnék átlopni nektek néhány ötletet, és kíváncsi vagyok, érdekel-e: a LExtra: Levrov DVD Edition; nem találom az itteni LEVROV-ban a havi gondolkodtató témát (vagy nem is megy ilyen jellegű levél?). A múltkor azt mondtad, hogy nem mondasz többet soha semmit a teljes játékokról, de mégis mondtál valamicskét. Nem mondanál megint?
Üdv:
Blade Warrior
Utóirat: Nem tudjátok, hol dolgozik most Brazil? Szerintem jó pár régi, most titeket olvasó GAMER-est érdekelne.
Utóirat2:
-=Flatline=- 60%-ra értékelte a Chrome-ot. Megverni!

Üdv Zsilettem!
Az első kérdéseddel kapcsolatban: előbb legyen tüntetés, aztán meglátjuk, mit tehetünk… (tudod: bizonyíték kell, nem ígéret!) Ezen a Lextra-cuccon az újságban található levelek lennének elektronikus formában? Mert annak nem sok értelme van. Ha meg úgy gondolod, hogy további válaszokat írok külön a DVD-re, akkor azt mondom, ez nagyon gonosz ötlet. Gondolkodtató téma szokott lenni, de általában kisregény hosszúságú, így inkább külön Gondolatébresztő rovatot szentelünk neki. A Brazil felől nem hallottam semmit mostanában, de majd körbeszimatolok. Fatlányt meg akarod veretni? Sose hallottad még, hogy nem szép dolog verni a nőket…?

Építkezés, egységgyártás

Hy! Jó lenne, ha több stratégiai játékot ismertetnétek az újságban. A teljes játék is lehetne többször stratégia. Egyébként tetszik az újság, és már 5 éve rendszeresen megveszem. Nem tudnátok feltenni a DVD-re egy Newerwinter Nights magyarosítást?
Farkasinszki Attila

Az gondolom könnyen átlátható, hogy arról tudunk írni, ami az adott hónapban megjelent. A teljes játék tekintetében a mostani Rebels például beleillik a stratégia kategóriába, csakúgy, mint a már többször elhintett, félreérthetetlenül hivatkozott, ráutaló magatartással megerősített, de hivatalosan még be nem jelentett Haegemonia is. Szóval csak semmi panaszkodás stratégiafronton! Ha egy magyarosítás nem kerül fel hozzánk, annak két oka lehet: vagy a készítője nem járult hozzá (ilyen még nem fordult elő) vagy még nem készült el. Ez esetben is az utóbbiról van szó, a fordítók február elején közölték, hogy hamarosan elkészülnek, így szerintem a következő DVD-t érdemes lesz figyelned ebből a szempontból (is).

Dedikáció

Konspiráció, Zak! Nagy rajongója vagyok az újságnak, de lenne itt egy apró dolog: be kéne tenni mellékletként a szerkesztők fénymásolt aláírását! Így meglenne mindenkinek az "Auto-GURU-Gram"! Üdvözlet, és továbbra is
Konspiráció!

Jövő hónapban pedig a teljes játék kódja helyett tegyük be a hitelkártya-számunkat, természetesen a hozzá tartozó kóddal együtt, sőt: a Hatalom kártyája helyett hitelkártyát adjunk hozzá. Mekkora ötlet…!

Magyar játékok

Üdv! Komoly kérdéssel fordulok hozzád. Minek köszönhető, hogy mostanában csak magyar gamek lesznek a Guruban? A kozmikus kérdések közül: miért nincs a Gurunak CD-s kiadása? Válaszodat várom, mint Sanyika a karácsonyt.
Üdv: Predator47

Ez kérlek azért van, mert annyira királyul szervezzük le a dolgokat, hogy ti, magyar olvasók, örüljetek! CD-s kiadás meg azért nincs, mert ez így minden szempontból – igen, még a tiétekéből is! – jobban megéri.

Szeretjük a focit

Tisztelt PC GURU!
Csak 1 kérdésem lenne: miért nem tesztelitek le a FOOTBALL MANAGER 2005-öt? Szerintem sokaknak tetszene.
Üdv: xxlfun!

Ha nem tesztelünk egy játékot, az több ok miatt is előfordulhat: leadás miatti csúszás, anyagtorlódás miatti csúszás, nem ütötte meg a mércét, elfelejtettük stb. A konkrét esetről a Hancu tudna mesélni, hagyok ki egy kis helyet, és ha szerencséd van, valamit be fog írni ide.

Hancu: Zak bátyám, vagy nagyon régi levelet tettél ide nekem, vagy figyelmetlen a kedves olvasó: a Football Manager 2005-öt a 2005/1-es számunkban teszteltük, kapott is kövér 91%-ot.

Képaláírás pályázat

A pályázatunkra érkezett válaszok közül a szerkesztőség három győztest hirdetett:

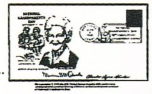
A Papírrepülőhajtogató Bajnokság büszke győztesei...
- Matty

"Jellemző, Ricco megint hiányzik."
- Riddick

Hát ezeket meg honnan a phantomból menacetették?
- rHINO

A győzteseknek gratulálunk, PC Guru ajándékcsomagokat nyertek.

Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.



Tovább is van, mondjam még?

Csá! Azt szeretném kérdezni, miért nem lehet Microsoft játékot soha berakni a CD mellékletbe? Egy hűséges olvasó, aki igaz, hogy csak a nyár óta veszi, de azt a megjelenés napján.
Marhagyerek

Azért nem lehet berakni a CD mellékletbe – ami már egy ideje DVD melléklet, de ez most mindegy –, mert nem lehet megvenni teljes játéknak. Azért nem lehet megvenni teljes játéknak, mert a Microsoft a jelen gyakorlat szerint nem ad el játékot újságoknak. Azért nem ad el teljes játékot újságoknak, mert… ennek sok oka lehet, a konkrétat nem tudom. Azért nem tudom, mert nem dolgozom a Microsoftnál. Azért nem dolgozom a Microsoftnál… Tényleg, miért is? E havi rejtvényünk: Miért nem dolgozom a Microsoftnál?

Mani, mani, mani...

Hi Zak! Szeretném megkérdezni, hogy ott a PC Guru sötét berkeiben valaki nem tudja-e, hogy kb., de csak kb. mennyibe fog kerülni a World of Warcraft havi díja? Mert hát ugye egy ilyen országba sajna ez is fontos!
Na csá...
Ui: Flatline biztos, hogy csaj...nő....vénasszony vagy valami ilyesmi....(ne vedd komolyan Flat....)

Nincs is sötét itt a PC Guru berkeiben, kifejezetten napsütötte irodáink vannak, nem kevés bosszúságot okozva ezzel amúgy vámpír-beállítottságú kollégáinknak. A kérdéseddel kapcsolatban kb., de csak kb. 15 dollárba kerül a WoW havonta, ami napi árfolyamon számolva 2850 Ft körül mozog.

Túszul ejtve, átejtve, fejre ejtve

Zag-zag, team! Egy egy főből álló terrorista-szervezet túszul ejtette a 2005-ös év 1. PC Guruját. Követeléseink (többes szám, annak ellenére, hogy egyedül vagyok?) a következők: Érdeklődők jelentkezése, akik megszabadítanának a HLL-imtól (régebben gyűjtöttem, és most meg akarok tőlük szabadulni). Jelentkezéseket a csodacsatorna@freemail.hu címre várjuk. Kérjük vissza a Black & White 2 fejlesztői naplót. Amennyiben ez nem lehetséges, indokolja(ák) meg! A többi olvasó ne szapullya **(Ezt direkt hagytam így, hogy a korrnéni vérnyomása is rendben legyen.)** **(Említettem már, hogy gyengéd érzelmekkel viseltetem irántad… – korrnéni)** már azokat a szerencsétlen nőnemű egyedeket! Ne pazarolják a helyet a levrovban olyan levelekre, amelyeknek vagy semmi értelmük, vagy 60 soron át taglalnak 1 (egyetlen-one-ein-en) kérdést! Ennyi volna, a teljesítésre 4 hetet kapnak! ENigma

Mi… HLL? Hápogó Lapos Libanyak? Heroes of Light and Logic? Hatalom Lártyái Lártyajáték? Nem szeretem a rébuszokat. Sőt, valójában semmilyen buszt nem szeretek. A Black & White 2 naplóval az a szomorú helyzet állt elő, hogy a lionheades PR-hölgyemény, Cathy egyszer csak ideszólt, hogy bocs srácok, most egy ideig szüneteltetjük a naplót, mert csúszik a játék, nem baj? Szóval most bizonytalan ideig nincs napló, cserébe viszont… áh, inkább nem árulom el, mit kaptunk cserébe Molyneux papáéktól. Hamarosan úgyis kiderül… (még hogy nem szeretem a rébuszokat!)

Guru-Oscar

Csá Guru team, Zak meg Korrnéni! Gondoltam írok már egy emilt nektek, mert volna pár fontos/kevésbé fontos dolog, amit szeretnék tudtotokra adni. Kezdjük a negatívumokkal!(De cseles vagyok, úgyis csak a végére fogtok emlékezni!:)) Tehát elsőnek azt szeretném mondani, hogy jó lenne végre már, ha a DVD-mellékleten lévő teljes játékkal nem lenne baj... Jó, mondjuk én nem patch-eltem a Spellforce-ot, és nem az alapmenüből próbáltam telepíteni a Chrome-ot, de szerintem sokan nem így cselekedtek, ők most sajna nem játszhatnak a játékokkal. **(Hogyne játszhatnának, csak újra fel kell telepíteni őket, ezúttal figyelve a buktatókra!)** Amúgy az újsággal semmi bajom, nagyon igényes lett az utóbbi időben, és bár a helyesírási hibák mindig problémát jelentenek, most már legalább a címlapon nem látok iszonyat nagy fehér betűkkel kiírt hibás szavakat (régen volt rá példa...). Na jó, az én helyesírásom sem jobb, de akkor is! **(Igen, a helyesírás még „mindig" probléma, hehe…)** Ja igen!!! El ne felejtsem: Jó lenne, ha lenne The Movies rovat (majd ha megjelenik) meg 3d animálás rovat (ez akár most is) a DVD-n, szerintem sokakat érdekelne... Lehetne mondjuk a The Movies rovatban Guru-Oscar is vagy ilyesmi... Amúgy pedig, hogy a levrov egyik témájához is kapcsolódjak, kérdezted, hogy -=Flatline=- milyen nemű legyen... Szal szerintem legyen csaj, mert az, de azért legközelebb minden -=Flatline=- által írt cikk alá írjátok oda így, kötőjelegyenlővel a nevét, mert múltkor is megtévesztett a dolog, és azt hittem hogy a másik Flatline írta... Ja igen, és ezenkívül örülök(ünk), hogy a Gurusok betartották újévi ígéretüket, és egész gyakran ott vannak a fórumon. Ha már az újévi ígéreteknél tartunk, mondta valamelyikötök, hogy lesz még a Guruhoz könyv. Én örülnék neki, de jó lenne, ha írnátok arról, kb. mire számíthatunk. Teljes játékot most nem kérnék, illetve csak azt, hogy minél több RTS-t rakjatok teljes játéknak, meg FPS-t (tudom, az utolsó két játékotok ezekhez a műfajokhoz tartozott, de akkor is). A Levrovval semmi bajom nincs, talán csak az, hogy ez a két oldal nagyon kevés, és ezt már Brazil levrovvezetése óta minden levrovban írja valaki. **(Sőt, ezt már a Commodore Világ óta mindig írja valaki.)** Ja igen és még annyi: Miért kell mindig berakni az ilyen emileket hogy: "Guru tim!!! Dobjatok már meg egy kóddal a mittudoménmilyenjátékhoz", hiszen te is írod, hogy nem válaszoltok rá, mert törvénytelen, szal az ilyen levelekkel nem érdemes elfoglalni az értékes levrovterületet. **(Na, azért olyan sűrűn nincsenek ilyen levelek, inkább csak emlékeztetőül rakok be néha ilyet, hogy na ez az, amit ne küldjön senki, mert felesleges.)** Amúgy Zak szerintem nagyon jól vezeti a levrovot, meg hangulatosak a korrnéni hozzászólásai, elvégre ez Guru hagyomány, mint Braznak is a Korr meg a Törd, meg Grillonak a medve. Amúgy a korrnénitől kérdezném, hogy ő szokott-e PC-s játékokkal játszani (de földhözragadt vagyok! :))? **(Hát persze, állandóan. – korrnéni)** Ha már korrnéni, akkor a Guruhoz posztert fogtok még adni? Monnyuk WoW-osat? Én nem fogok vele játszani, de nagy Warcraft fan vagyok, szal kifejezetten teccene! Most több dolog nem jut eszembe, szal most már elköszönök: Csátok! Thrall

Szép hosszú levélke… a Movies rovatnak szerintem lehet létjogosultsága, majd visszatérünk rá, ha megjelent a játék. A kötőjelegyenlőre is oda fogunk figyelni. Pontosan hogy jön a korrnénihez a poszter?! Ilyet is ígértem már? Nem is emlékszem…

Tejbeizé

Hello! Szerinted hogy van az, hogy már a tejbeizéhez (tudod, amit reggelente félholtan asse tudjuk mit, csak belegányunk a tejbe és beszlopáljuk) is van teljes játék? **(Hmm… jó étvágyat!)** Tudom-tudom elég izék, de akkor is. Amúgy nem is rossz mondjuk a Starsky & Hutch. És 350Ft-ért? Azok alapból is annyiba kerülnek. Szóval szinte semmit nem emelt az árukon. Ezt hívják árukapcsolásnak? És egy ötlet. Mi lenne, ha a teljes játékoknál odaírnátok, hogy melyik számotokban írtatok róla, melyik CD-n volt patch, mod, magyarítás (már ha kell) stb... Hm?
Ja, és ha meglesz a FIFA2005höz a HSP, akkor azt is tegyétek fel! Köszi!

Nézd, amióta már a kólákhoz is DVD-ket csomagolnak, én nem lepődök meg semmin. A teljes játékokhoz azért írunk két oldalas ismertetőt, hogy mindenki feleleveníthesse a dolgokat, de persze attól még az ötlet jó, sőt akár ezeket a cuccokat mindjárt fel is tesszük az aktuális DVD-re! Hajrá Chris! A hivatalos patch mondjuk többnyire nem működik együtt a teljes játékokkal, mint azt már többen észrevettétek, sajnos ezzel nem nagyon van mit tenni.

Postások magasztalása

1 éve fizetek elő rátok,
De rám is lecsapott a Guru-átok!
Megyek ki reggel az újságért,
De abban a pillanatban nagy csalódás ért.
Az újság ki van bontva,
Hogy ölné meg a postást Buddha!
Keresem benne a DVD-t,
De nem találom benne, csak a negyedét!
A postás! Az a rohadt postás!
Akinek a pofája borostás!
Hogy verné meg az Isten,
Összeesek helybe itten!

Na jó, a vége kicsit parasztos volt, de ez megtörtént! Aztán Fater másnap elbeszélgetett a postással... Maximális tisztelettel **(Gondolom ezt nem úgy kell értenünk, hogy apukád maximális tisztelettel beszélgetett a postással…)**:
Snowboard_!

Na, bevallom, egy különösen gyenge pillanatomban talált meg ez a kis versike, így betettem a közízlés rombolása céljából. De áruld már el, miért pont Buddha ölné meg a postást?!

Nehogy feledésbe merüljön...

HI GURU TEAM! 1. Kérdés. Az EverQuest 1,2 fizetős? **(Az. Na ezt gyorsan megúsztam… ja nem, folytatódik a levél.)** A többi Tesómé!
Na én vagyok itt a tesó! :) Kedvencem a Guruban a levrov, mindig azt olvasom el először, feltéve, ha öcsémtől megkapom egyáltalán, olyan nehezére esik letennie (persze ez csak nektek jó). Mint minden más olvasó, ÉN IS KORRNÉNIT KÖVETELEK! Tudom, hogy ő ebbe nem egyezik bele, de nyúzzátok egy kicsit a fényképes ügy érdekében! Na jó ezt rátok bízom, de sztem (!) ha már ennyi olvasó „álma", jó lenne valami ismertető róla! Télleg korrnéni, azon kívül, hogy a hejesírást nem ismerő emberek levelejit lyavitod, mit csinálsz? **(Megőrülök. – korrnéni)** Légyszi legalább erre válaszolj, ha már ilyen szépen kértem! Nem jut más eszembe csak annyi, hogy GURU FOREVER!
------>PALI<-----

Ugye nem hitte senki, hogy a Fatlány-projekt mellett időről időre ne térnénk vissza kedvenc korrektorunkhoz? Át is adnám a szót, hadd dolgozzon a lelkem: (Kutyát sétáltatok és játszom a PC-n. – korrnéni)

Képaláírás-pályázat

Hi Zak! MegZakkanok olyan hangulatossá tetted a levrovot! Mióta te vezeted, mindig elolvasom kétszer-háromszor! Egyszer régen felvetődött hogy legyen PC Guru előfizetés a képaláírás pályázat nyereménye! Én amondó vagyok, hogy lehessen választani: játék vagy előfizetés! Amúgy nagyon tetszik az új design! Tetszenek a cikkek is és a képek is! Most ennyi jutott eszembe! A teljes játékokat nem mindig találjátok el, de tetszik a DVD tartalma!
Na helló!
Blaise

Nekem tetszik az ötlet, hogy az illetékesek tetszését is elnyerte-e, az valahol itt a Képaláírás-pályázat részből úgyis kiderül. A teljes játékokat pedig mindig eltaláljuk, csak nem mindenki ízlésével találkozik, hehe.

Mint azt észrevehettétek, ezúttal kissé trehány voltam, és néhány nevet elhagytam a levelek végéről… ezer bocsánat érte. Mielőtt kicsordulunk a lap alján, gyorsan be is fejezem az e hónapra rendelt levrovot. Találkozunk négy hét múlva (aki addig nem bírná ki, ugorjon fel a www.pcguru.hu fórumjaira!), sziasztok.

Zak
levrov@pcguru.hu

Birkás Péter

CLOSER

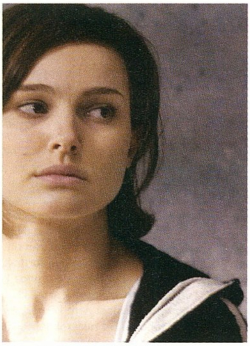
Közelebb

Hossza ▪ 104perc
Rendezte ▪ Mike Nichols
Szereplők ▪ Jude Law, Julia Robers, Natalie Portman, Nick Hobbs, Clive Owen

PC Guru Index:

04
05

Jude Law, Julia Roberts, Clive Owen, Natalie Portman. Igen impozáns és ígéretes szereposztással kecsegtet, ha a Közelebb című filmet választjuk következő mozis kikapcsolódásunkhoz. Ha ehhez még azt is hozzátesszük, hogy a filmet Mike Nichols (A 22-es csapdája, Farkas, Képeslapok a szakadékból) jegyzi rendezőként, akkor máris sejthetjük, hogy milyen kaliberű szórakozás vár ránk a közel száz perces játékidő alatt. Az alapállás igen egyszerű, bár kibontani már keményebb dió – igaz a rendező kvalitását tekintve csalódás senkit nem fog érni. Van két kapcsolat (Law – Portman; Roberts – Owen), melyek nem úgy működnek, ahogy azt egy idillikus regény hirdetné, s mikor a találkozás bekövetkezik az ellenkező nem képviselői között, némileg átértékelődik a helyzet mindenki fejében és szívében. Elsőre feltűnhet a nézőtéren ülve, hogy a film valamiben különbözik a nagy átlagtól, de laikus szemek számára nehezen azonosítható módon. Ez annak köszönhető, hogy a film javarészt belső terekben játszódik, komoly szerepet biztosít a dialógusoknak, míg a kép – a kamaradarabok sajátjaként – háttérbe szorul, mintha csak egy színdarabot néznénk. Ez persze egyáltalán nem véletlen, hiszen a forgatókönyvért az a Patrick Marber felel, aki eredetileg a világot jelentő deszkákra álmodta meg a történetet, így nem csoda, hogy a vászonra adaptált változatban is ezt a megoldást helyezte előtérbe. Nichols szintén nem nagyon akart eltávolodni ettől a világtól, így a film sajátos hangulatot nyer, amit csak fokoz a briliáns színészi játék, és hollywoodi sablonoktól mentes végkifejlet. A Közelebb nem megszokott romantikus történet, amolyan sztárokkal megpakolt Igazából szerelem, hanem okos, elgondolkodtató, de ettől függetlenül szórakoztató alkotás, melyet érdemes odaillő partner társaságában megtekinteni egy kellemes, romantikus délutánon.



Összegzés ▪ Érdekes, és értelmes mozi párkapcsolatokról, kitűnő színészekkel, rengeteg jelöléssel (Oscar, BAFTA) és két bezsebelt Golden Globe-bal.

BLADE 3

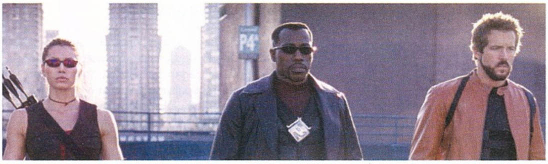
Penge ▪ Szentháromság

Hossza ▪ 113perc
Rendezte ▪ David Goyer
Szereplők ▪ Wesley Snipes, Jessica Biel, Ryan Reynolds, Dominic Purcell

PC Guru Index:

03
05

Penge először '98-ban tört be a világ mozivásznaira, elindítva a Marvel karakterek és úgy általában a képregény-adaptációk egész áradatát. Bár mai szemmel kicsit már megmosolyogtatóak egyes megoldásai, de azért még mindig szórakoztató film, akárcsak a második rész, mely elég buta történettel operált, de mindezt ellensúlyozta a látvány, a vér mennyisége, és Wesley Snipes „cool" karaktere. A harmadik nekifutásra igyekeztek összeszedni magukat az alkotók; vadiúj történet, vadiúj szereplők, s meghagyták a sorozat legerősebb tényezőjét, magát Pengét, aki ismét nagyon laza, hi-tech cuccai vannak, és nem ijed meg semmitől és senkitől. Az alapanyag első hallásra nem is lenne rossz, de minden pozitív tényező ellenére nem sikerült hozni sem az első, sem a harmatosabb második rész színvonalát. A Szentháromság csupán ismétli elődeit: ugyanazzal a megoldással nyitja a történetét, mint az első két epizód, s a folytatás sem rejt magában újításokat. Az egyetlen változás, hogy a főellenfél ezúttal maga Drakula, minden vámpírok atyja, s az ősz Whistlert is lecserélték fiatalokra, méghozzá a Nightstalkerekre, mellyel az alkotók nem titkolt célja, hogy új vámpírvadász szériát indítsanak (mivel Snipes közölte, hogy utoljára bújt a fekete bőrhacukába). A film leggyengébb pontja pont a két új szereplő, akik közül Jessica Biel karaktere még csak-csak elmegy valahogy, de Ryan Reynolds kifejezetten nevetséges a vámpírizmusból kigyógyult vadász szerepében. A komorságot igyekeztek poénokkal oldani, de ezzel épp az ellenkező hatást sikerült elérni, ugyanis ezzel megölték a maradék hangulatot is a filmben. Az pedig, hogy Drakula csak egy újabb tápos főellenségként jelenik meg, tovább gyengíti az egyébként is remegő lábakon álló produkciót. A Penge harmadik része végül sablonos, közepesen látványos akciómozifilmmé degradálódott, mely csak nyomokban őrzi az elődök erényeit, s egyszerűen egy újabb sorozat átkötő epizódjává vált. Kár érte.



Összegzés ▪ Vérszegény folytatás ügyes ötletekkel, de rettentő gyenge kivitelezéssel, Penge többet érdemelt volna, de végül csak ez jutott neki.

Elektra

ELEKTRA

Hossza ▪ 96perc
Rendezte ▪ Rob Bowman
Szereplők ▪ Jennifer Garner, Kirsten Prout, Goran Visnjic, Bob Sapp

PC Guru Index:

02
05

Elektra, akárcsak az alapul szolgáló képregényben, a filmen is a Fenegyerek egyik mellékszereplőjéből vált teljes sorozat főszereplőjévé, és most már mozifilmet is birtokló szuperhőssé. Ám amíg a rajzolt képek világában a hölgy megállja a helyét, a filmvásznon nemigen sikerül az áttörés... Már az elég gyengén muzsikáló Macskanő kapcsán is felmerült a kérdés: vajon az újabb női hős képes lesz-e komoly sikereket elérni? Az alapanyaggal ezúttal nem lett volna gond, a Frank Miller agyából kipattant hölgyemény népes rajongótábort tudhat magáénak, de a sikertelenséget – mert sajnos erről beszélünk – ismét az adaptálás közben elkövetett hibák okozták. A címszereplő kétséges voltán túl az igazán nagy problémát a forgatókönyv okozza, mely nagy jóindulattal sem közelíti az eredetiség fogalmát. Elektra, túlélvén Bullseye csapását, bérgyilkosnak áll, de amikor egy általa megkedvelt embert kellene eltennie láb alól, szembefordul a Kéz nevű szervezettel, és célpontja oldalára átállva vívja meg a végső harcot. Ennyi.

Összegzés: Újabb erős női karakter, újabb csalódás. Talán a Fantasztikus Négyes Susan Stormja majd megmutatja, mitől döglik a légy...

RESERVOIR DOGS

2 lemez
Rendező ▪ Quentin Tarantino
Szereplők ▪ Harvey Keitel, Tim Roth, Michael Madsen, Chris Penn, Steve Buscemi, Quentin Tarantino, Lawrence Tierney
Hang ▪ magyar (stereo, DD 5.1), angol, (DD 5.1, DTS)
Kép ▪ 16:9 (2.35:1)
Felirat ▪ magyar, angol
DVD Start ▪ február 1.
Forgalomba hozza ▪ Budapest Film

PC Guru Index:

05

05

Kutyaszorítóban

DVD

Még alig hűltek ki a székek a mozik nézőtermeiben Quentin Tarantino zseniális első filmjének megkésett hazai bemutatóját követően, máris itt a DVD-változat, két lemezen, extrákkal bőven megpakolva. A filmet elemezni ezúttal felesleges, aki lemaradt volna róla, lapozza fel a 2005/1-es Gurut – mi pedig gyorsan nézzük, mit is rejt a két korong! Első körben azonnal választhatunk, hogy az eredeti sztereó szinkront akarjuk-e hallani, vagy az új DD 5.1-et; melegen ajánlott az előbbi, az sokkal jobban átadja a tarantinoi szövegeket. Ha egyszer már túlvagyunk a nagyszerű alkotáson, jöhet még egyszer, hiszen ritkán adatik meg, hogy maga Tarantino fűz kommentárt a munkáihoz! Letudván magát a filmet – egyszer, kétszer, sokszor – ugorhatunk is a második lemezre, ahol rengeteg nyalánkság várja a filmbarát közönséget. Tarantino beköszöntőjét követően érdemes rögtön az öt kimaradt jelenettel kezdeni, melyek nagyszerű pluszt adnak eddigi élményeinkhez, majd tovább is léphetünk a kisfilmekhez (ezek közül az egyik a '92-es Sundance filmfesztivál felfedezettjei között mutatja be a Kutyaszorítóbant). Megtekinthetjük Tarantino és Buscemi próbafelvételeit, Quentin vallomását, amiben azt ecseteli, kinek és miért köszönte meg első komoly munkáját. Interjúkat is találhatunk, szám szerint kettőt, melyből az egyik amolyan osztálytalálkozó módjára, tíz évvel a bemutató után kérdezi a szereplőket; továbbá egy újabb csokrot olyan egyénekkel, mint Mike Hodges, és John Boorman, akik a film noir rejtelmeibe avatják be a nézőt. Levezetésképpen megnézhetjük a forgatási helyszíneket, a film ihlette „babák" történetét és egy képgalériát. Befejezésül lerántjuk a leplet arról a nagyszerű tényről, hogy mindez magyar felirattal kerül a boltok polcaira, így mindenképpen értékes darabja lehet a Tarantino-rajongók és a mezei filmbarátok gyűjteményének egyaránt.

Terminál

THE TERMINAL

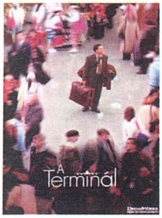
2 lemez
Rendező ▪ Steven Spielberg
Szereplők ▪ Tom Hanks, Catherine Zeta-Jones, Stanley Tucci, Chi McBride, Diego Luna
Hang ▪ magyar, angol, cseh (DD 5.1)
Kép ▪ 16:9 (1.85:1)
Felirat ▪ magyar, angol, cseh
DVD Start ▪ február 15.
Forgalomba hozza ▪ Warner Home Video

PC Guru Index:

02

05

Aki már volt Ferihegy 2-n, azon belül is a terminál részlegen, valószínűleg nehezen tudja elképzelni, hogy ott élni is lehet – aki viszont már megfordult New York valamelyik repterének hasonló részlegén, feltételezheti, hogy ez mégis lehetséges. Aki pedig még egyik helyen sem volt – s talán ők vannak többen –, azoknak a Terminál éppen megfelelő film, hogy megtudják, milyen is az, mikor valaki egy furcsa véletlennek köszönhetően egy reptéri terminál „rabja" lesz, ahonnan kifelé nem vezet az út... Legalábbis kezdetben. A film alkotói olyan híres személyek, mint Steven Spielberg, Tom Hanks, vagy Catherine Zeta-Jones, így a nagypályás hollywoodi szórakozás garantált.



A filmmel, ha tudjuk mire számítsunk, nincs is semmi baj, azonban az kérdőjelekre ad okot, hogy vajon a DVD miért két lemezen került a piacra, ugyanis a tartalom nem indokolja ezt a kiszerelést. Az első lemezen helyet foglaló mozi mellett a kettes korong csupán kisfilmeket tartalmaz, azonban ezek mennyisége és minősége (azaz hossza) nem indokolja a külön lemez létét. A korong összesen nyolc darab extra filmet tartalmaz, melyek bevezetnek minket a forgatókönyv és a történet titkaiba, láthatjuk, hogyan épült meg maga a terminál, azaz a díszlet, külön pár percben megismerhetjük Hanks és Zeta-Jones karakterét, Viktor világát (azaz a történet szűken vett helyszínét), egy werkfilmet, a zene néhány kulisszatitkát, és ráadásként néhány reptéri történetet. Ezen felül csak képgalériát, életrajzokat és némi szöveges infót találhatunk. Mindezt igen jó fényben tünteti fel az a kellemes tény, hogy magyar felirattal élvezhetünk minden egyes pluszt, de egy kétlemezes kiadás esetében ez édeskevés, ennél azért találhatunk – akár csak ezen az oldalon is – kecsegtetőbb vételt, s vita nélkül állíthatjuk: egy ilyen nagyszabású film valamivel többet érdemelt volna...

THE VILLAGE

A Falu

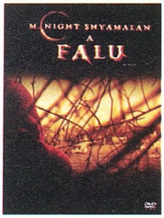
1 lemez
Rendező ▪ M. Night Shyamalan
Szereplők ▪ Joaquin Phoenix, Adrien Brody, William Hurt, Sigourney Weaver, Brendan Gleeson, Bryce Dallas Howard **Hang** ▪ magyar, angol, cseh (DD 5.1) **Kép** ▪ 6:9 (1.85:1) **Felirat** ▪ magyar, angol, arab, bolgár, cseh, görög, román, szlovák **DVD Start** ▪ február 15.
Forgalomba hozza ▪ Warner Home Video

PC Guru Index:

03

05

M Night Shyamalan filmjeinek újranézhetőségi faktora a második alkalom után igencsak csökken, ami nagy mértékben annak köszönhető, hogy a direktor munkái a történet szempontjából a végső csattanóra épülnek – ez alól talán csak a Jelek kivétel, mely új megközelítésben nyúlt a földön kívüliek és a hit témához. Ezeket az egyébként nagyszerű mozikat azok tudják sokadik alkalommal is újranézni, akik értékelik a rendező egyéni filmkészítési stílusát, sajátos direktori technikáját. Ennek fényében ez a korong főleg azoknak ajánlható, akik a DVD megjelenésre vártak a film megtekintését illetően, vagy tényleg nagy hívei Shyamalannak. A Falu egyszerre „light horror", nagyszerű dráma és briliáns kalandfilm, így igen sok igényt képes kielégíteni – film szempontjából tehát nem jár rosszul a vásárló. Extrák terén már vegyesebb a kép, hiszen egylemezes változatról beszélünk, de a korong még így is az erős középmezőnybe tartozik. A DVD főleg kisfilmekben erős, A legérdekesebb talán a rendező egy korábbi amatőr filmje, melyet olyan extrák kísérnek, mint a falu építését bemutató darab, maga a filmbemutató és a befejezés taglalása, a zenei munkálatok megörökítése, a forgatókönyvírás rejtelmei, és végül a szereplők bemutatása. A Falu DVD-kiadása tehát egyáltalán nem elvetendő darab, bár egy rendezői kommentár még nyugodtan felférhetett volna a lemezre, garantálva az újbóli megtekintés értelmét. Végül – hogy pozitív irányba billentsük a mérleget – örömmel nyugtázhatjuk, hogy a lemezen minden extra magyar felirattal lett megtoldva így azok megértése senkinek sem okozhat gondot.



Dennis Lehane ▪ Vihar sziget

Könyv

Kiadó ▪ Agave könyvek

Dennis Lehane már a Titokzatos folyóval bebizonyította, hogy tökéletesen tudja papírra vetni az emberi érzelmeket és a szenvedést. Legújabb, itthon is megjelent könyvében ismét igen sajátságos területre merészkedett: az elme sötét járataiban tesz kalandozást, melyre meginvitál minket is, s garantált, hogy az utazás ezúttal is egyedi és megrázó lesz.

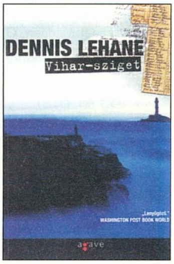
Két szövetségi rendőrbíró érkezik egy szigetre, hogy kiderítsék, miként lehetséges, hogy egy rab szőrén-szálán eltűnt a szigorúan őrzött pszichiátriai intézményből. Elkezdődik a nyomozás, s ami kezdetben ügyes Agatha Christie-utánérzésnek tűnik, hamarosan átcsap valami egészen újba, ami legalább annyira fogva tartja majd az olvasót, mint a börtön a megszállott betegeket. A Vihar-sziget zseniálisan felépített története fokozatosan kristályosodik ki az olvasó előtt, nagyszerű karakterekkel, félelmetes, szürke, kegyetlenül pesszimista, éppen ezért utánozhatatlan atmoszférával.

Kezdetekkor még nem is sejtjük, mi minden vár ránk, Lehan ugyanis vagy húszoldalanként csavar egyet a történetén, de egészen az utolsó pillanatokig nem enged az igazság közelébe, csak hogy a végkifejletben szembesüljünk a megrázó megfejtéssel, mely kétségtelenül mély nyomot hagy majd a történet követőiben. A Vihar-sziget igazi mestermű, lebilincselő történettel, folyamatosan változó, formálódó cselekménnyel, megdöbbentő, egyben reménytelen konklúzióval. Kihagyhatatlan olvasmány mindenki számára.

PC Gu4u Index:

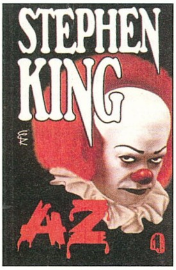
05

05



Stephen King ▪ AZ

Kiadó ▪ Európa Kiadó



A kiváló Setét Torony ciklus ötödik kötete után az Európa Kiadó újabb klasszikus King regény ismételt kiadásával igyekszik kedveskedni az új rajongóknak – a régieknek ugyanis szinte biztos, hogy már ott figyel a polcon a kétkötetes AZ. Aki eddig nem ismerte volna a történetet, annak nyugodtan elárulhatjuk, hogy a horror mesterének egyik legjobb írásáról van szó, mely két kellemesen vastag kötetben borzolja a rémületre fogékony olvasó idegeit.

PC Guru Index:

05

05

A cselekmény a méltán híres Derrybe vezeti az olvasót, ahol huszonhét évente életre kel a Gonosz, hogy gyermekekkel csillapítsa szűnni nem akaró éhségét. Eljön azonban az idő, amikor hét gyermek megelégeli a borzalmakat és szembeszáll az ismeretlen lénnyel, akit mindenki csak így emleget: AZ. King igazi bravúrral tálalja nekünk nem mindennapi történetét, hiszen párhuzamosan kalandozunk a múltban és a jelenben, az író folyamatosan fenntartja az érdeklődést, rengeteg dolgot rejtve hagy az olvasó számára, melyek fokozatosan nyernek csak értelmet, tovább fokozva ezzel az izgalmakat. A szerzőhöz méltóan ezúttal is precízen kidolgozott karakterekkel, részletekbe menő, éppen ezért félelmetes leírásokkal találkozhatunk, melyek egy idő után nem eresztik az olvasót, egészen addig, míg el nem jutunk a katarzist és libabőrt garantáló végkifejletig. S ha mindez még nem lenne elég, akkor megnyugvásként közölhetjük, hogy a horizonton már látható a lassan újra megjelenésre kerülő Tortúra...

Dean R. Koontz ▪ A Hold fényénél

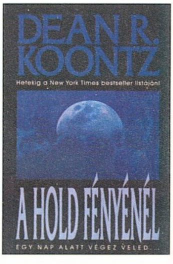
Kiadó ▪ Animus

Aktuális számunk harmadik könyvajánlója szintén nem vidám gyermekdarab, hiszen A Hold fényénél írója nem más, mint Dean R. Koontz, aki King után a második legismertebb élő horror író. Kettőjük összehasonlítása azonban felesleges, hisz míg King félelmetes, atmoszférikus leírótehetségéről és a gonosz különböző manifesztációiról, addig Koontz vad, néhol már-már beteges, a valóság és misztikum határán táncoló történeteiről ismert. Az olvasottak után nyugodt szívvel állíthatom, a rajongók most sem fognak csalódni: kedvenc szerzőjük immáron harmincegyedik, magyarul megjelenő írásában is hozza a tőle megszokott formát: fordulatban, izgalmas fejleményekben ezúttal sem lesz hiány.
Történetünk főszereplője Dylan O'Conner, foglalkozását tekintve festő, a történet nyitányát követően űzött kísérleti alany lesz, kinek vérében idegen – mások által bejuttatott – anyag csörgedez, melynek hatása kezdetben ismeretlen, majd egyre furcsább tüneteket produkál. Dylan – s autista testvére, Shep – kezdetben egyedül menekül, majd csatlakozik hozzájuk a Jillian, kinek testében szintén ott munkál a különös szérum. Miközben hármasuk az anyag vadászai elől menekül, egyre közelebb jutunk az igazsághoz, mely Koontz eddigi műveihez méltóan a valóságtól igen elrugaszkodott, meghökkentő – de hát éppen ezért szeretjük írásait – így mindenképpen érdemes becsatlakozni ebbe az új, meglepetésekkel és fantasztikummal sűrített kalandba.

PC Guru Index:

04

05



Kiadó ▪ Warner Music

A-ha ▪ The Singles 1984/2004

Zene

Birkás Péter

PC Guru Index:

05

05

Olvasóink közül jó páran talán még meg sem születtek – jelen cikk írója is kisgyerek volt még –, amikor az A-ha húsz évvel ezelőtt berobbant a popzenei köztudatba első kislemezével. Slágerük, a Take on me először hazájukat, Norvégiát hódította meg, majd világkörüli útra indult, és behálózta szinte az egész bolygót. Anglia kivételével mindenhol felküzdötte magát a slágerlisták csúcsára, és egy csapásra ismertté tette a triót. A nyolcvanas évek elején ritka eseménynek számított az ilyen hirtelen karrier, s akadtak is szépszerivel olyan hangok, melyek rövid életű sikerről beszéltek, és azonnal leírták a fiatal tehetségeket. A kislemezt követő album azonban hihetetlen siker lett – többek közt a The sun always shines on TV-nek köszönhetően – s a második nagylemez (Scoundrel Days) is követte a sorban. Ezen a lemezen jelentek meg azok a sikerek (Cry Wolf, Manhattan Skyline, I've Been Losing You) melyek újabb magaslatokba repítették a csapatot. A siker töretlen volt, a folytatásban olyan dalok születtek, mint a Touchy és a Crying In The Rain, s a fiúk csillaga egészen '93-ig ragyogott, amikor a csapat tagjai szétváltak, és külön utakon folytatták életüket.
Az A-ha 2000-ben állt újra össze, s pályájukat ott folytatták, ahol korábban abbamaradt. A Minor Earth, Major Sky című album ismét hatalmas siker lett, a korábbi elismerésekhez méltó fogadtatásban részesült. A húszéves forduló alkalmából kihozott album tizenkilenc nagyszerű dalt tartalmaz, melyek között szerepel az eddig felsorolt összes szerzemény, és a legutolsó albumon található Summer Moved On, Minor Earth Major Sky, a Velvet és a Forever Not Yours. Az A-ha The Singles című lemezét érdemes mindenkinek beszerezni a privát gyűjteménybe (függetlenül attól, hogy szerette-e, ismerte-e az ember a csapatot korábban), hiszen húsz év legjobb dalait tartalmazza.

Eric Clapton ▪ Sessions for Robert J

Kiadó ▪ Warner Music

Amikor először fogtam a kezembe Clapton Sessions for Robert J című albumát, azt hittem sima CD lemezzel lesz dolgom, de kinyitva igen kellemes meglepetésben volt részem, hiszen a CD mellé egy bónusz DVD lemez is tartozott. Hosszabb ismeretség után ismét meglepetés ért, hiszen kiderült, hogy zenei DVD-vel van dolgom, melyhez csatoltak egy extra CD-t is! A DVD tizenhat dalt tartalmaz, négy részre bontva, de nem klip formájában, hanem stúdiófelvételként (amolyan bensőséges kis koncertként), igazi hangulatos előadásmódban. A lemezen természetesen extra matéria is található, bár elég szűkösen, de ez is valami. Találhatunk itt két bónusz klipet – Little Queen of Spades és Traveling Riverside Blues –, továbbá egy „Behind the Scenes" videót, mely megmutatja Eric Clapton stúdión kívüli, vidám – ki tudja, mennyire valódi – arcát. Ahogy már az album címe is utal rá, ez a lemez emlék Robert Johnson számára, aki Clapton legnagyobb példaképe, és a DVD-n is az ő szerzeményeit adja elő közel százpercnyi tökéletes bluest produkálva. A zene pedig fantasztikus, mindegy, hogy csak magunkban szeretnénk-e hallgatni, vagy társasági összejövetelt dobunk fel vele, minden esetben megállja a helyét. Megállja a helyét egy jó könyv mellett, de nagyszerű akkor is, ha éppen „csörögni" támad kedvünk.

A kiadó arra is gondolt, hogy mit tegyünk, ha elhagyjuk a DVD-lejátszó adta lehetőségeket, hiszen a mellékelt CD-n a DVD-n hallható legjobb szerzemények válogatása kapott helyet. Ha kilépünk az utcára, vagy utazni készülünk, a csodás hangulat, és a rendkívüli zenei élmény bárhová elkísér minket. Ezt az albumot nem csak azoknak érdemes megszerezni, akik szeretik Claptont, vagy éppen magát a bluest, hanem azoknak is, akik eddig kerülték ezt a műfajt, hiszen talán éppen e lemez kapcsán kedvelik meg a zenei irányzatot, vagy az előadót, hiszen a mester élete legjobbját nyújtja ezen a kiemelkedő lemezpárosításon.

PC Guru Index:

05

05

Kiadó ▪ Warner Music

Rasmus ▪ Hellofacollection

A Rasmus 2003-ban tört be az európai poppiacra Dead Letters című albumával, de a tavalyelőtti sikert már évekkel megelőzően együtt volt a banda, sőt, mielőtt meghódították volna a kontinenst, négy lemezük jelent meg Finnországban, s mind be is aranyozódott. Tízévnyi „háttérzenélés" (többek között a HIM és az RHCP előtt játszottak Európa-turnékon) után megérdemelték a rivaldafényt a fiúk. A Dead Letters nem is volt rossz album, sőt kifejezetten jó rock anyagnak számított, bár erősen a trendkehez simuló, könnyebben fogyasztható slágerekkel volt felvértezve – ez talán sokaknak nem tetszett, de végül is ezért ment hónapokon át naponta vagy harmincszor az MTV-n az In the Shadows. Ezek után nem is nagyon értem, miért nem a nagyobb sikert hozó irányt folytatták a csapat tagjai... Érthető ugyan, hogy senki nem szereti, ha beskatulyázzák, de a járt utat nem minden esetben érdemes elhagyni a változtatás kedvéért. Márpedig változás volt, méghozzá nem is kevés, és nem is csak pozitív irányba... Az előző albumról semmilyen meghatározó jegy nem lett átmentve az új, tizennyolc dalt tartalmazó lemezre. A számok a hirtelen összecsapottság érzetét keltik, a zenei kíséret nem egy esetben gyermetegnek, sőt kicsit tovább menyek: egyenesen igénytelennek, egyszerű gitártépésnek, dobcsapkodásnak hat. A Hellofacollection semmilyen megfogható hangulattal nem rendelkezik, az ember csak ráncolja a homlokát a változó stílus és megoldások hallatán, s nem érti, pontosan mi történt az elmúlt egy évben. Lehet, hogy túl nagy elvárásokat támasztottam az új Rasmus lemezzel kapcsolatban, de többszöri meghallgatás után is csak annyit tudtam mondani: csalódás. Ezzel valószínűleg a Dead Letters többi rajongója is így lesz, éppen emiatt érdemes fenntartásokkal kezelni ezt a kissé félresikerült összeállítást...

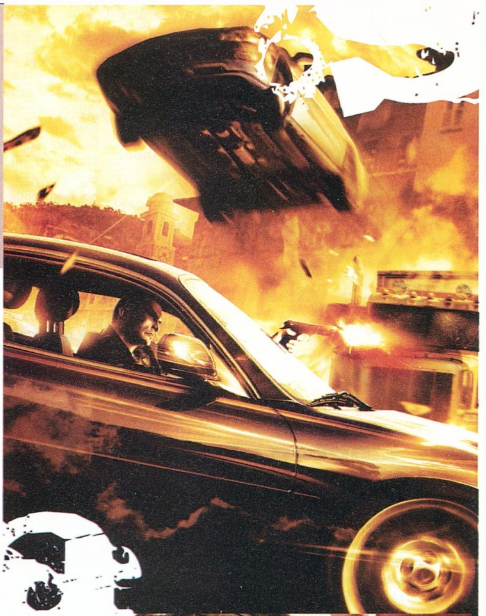
PC Guru Index:

02

05

Driv3r

A Driver-sorozat harmadik részének tavalyi konzolos megjelenése szélsőséges indulatokat váltott ki a játékosokból, és hatalmas botrányokat kavart (néhány dolog tényleg fertelmesen volt megoldva benne). A fejlesztők majd egy év plusz munkát öltek a PC-s változat elkészítésébe, azzal a nem titkolt céllal, hogy letaszítsák a GTA-t a műfaj trónjáról. A játék kiadójától ígéretet kaptunk, hogy jövő hónapban, Magyarországon elsőként mi tesztelhetjük a Driv3rt – a fantasztikus autós üldözések és pergő tűzharcok közepette kiderül, kiköszörüli-e a PC-s verzió a konzolos fiaskót...



Brothers in Arms

A múlt hónapban tesztelt remek Republic Commandónak második világháborús testvére is lehetne a Brothers in Arms, ami a normandiai partraszállás idejébe kalauzolja a játékost. Egy kétszer négyfős kis csapat kapitányaként kell az ellenséges vonalak mögött különféle küldetéseket végrehajtanunk; vagy éppen csak menteni a bőrünket. Az FPS stílus és a taktikus, csapatközpontú játékmenet Star Wars környezetben már működött – jövő hónapban kiderül, hogyan muzsikál ugyanez az Elit Alakulat sorozat díszletei között!

Act of War

Igazi meglepetésként robbant be a stratégiai játékok világába az Act of War, ez a leginkább a C&C Generalsra emlékeztető RTS. A Dale Brown bestselleríró történetén alapuló játék lélegzetelállítóan néz ki, pofonegyszerű a kezelése, jópofa ötleteket hoz az unalomig ismert RTS-sablonok közé – felesleges is tovább szaporítani a szót, olvassátok el a 32. oldalunkon található előzetest, és próbáljátok ki a DVD-n levő demót!

Project Snowblind

A kicsit felemásra sikeredett Invisible War után ismét visszatérünk a Deus Ex sötét összeesküvésekkel és súlyos titkokkal átszőtt világába! A Snowblind klasszikus FPS-ként kalauzol el a közeljövőbe, ahol biomodokkal felturbózott harcosok küzdenek egymással névtelen megbízóik céljaiért. Lesz itt minden, amire FPS-rajongó csak vágyhat: hi-tech fegyverzet, járművek, harctéri káosz és taktikus küldetések, cyber-beültetésekkel emberfelettivé tápolt szereplők...

A következő teljes játék: Weird War

Nagyon régi adósságunkat törlesztjük a PC Guru kalandjátékos lelkületű olvasói felé: az ő kedvenc műfajukból való teljes játékot mellékelünk a következő PC Guru mellé. A Weird War a második világháborús környezetbe helyezi Monty Phython-stílusú történetét, amit még némi RPG-fűszerrel is megszór. Persze itt is a humor játssza a főszerepet: karakterünk kasztja például lehet kovács, szakács, gyomorbajos, filozófus, kerékpáros, részeges vagy varázsló... Hogy senki ne maradjon ki egyetlen poénból sem, a játékot teljes egészében magyarítva tálaljuk!

Minimum gépigény: P2 600Mhz, 128 MB RAM, 16 MB VRAM, 1 GB HDD

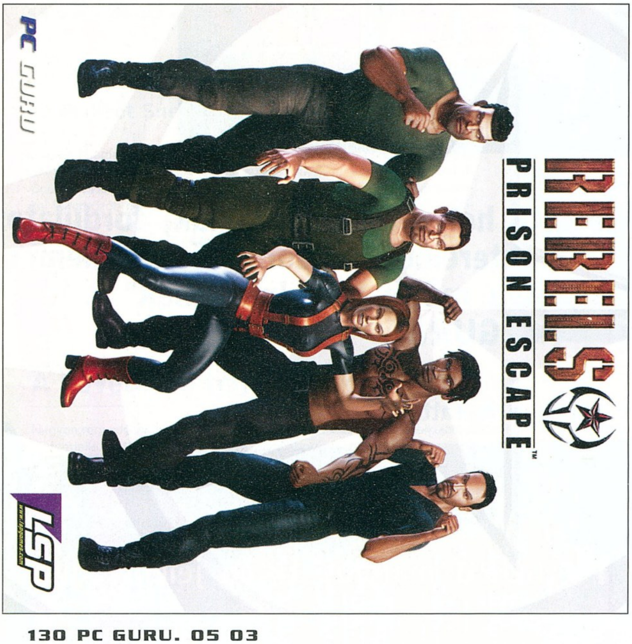
A következő PC Guru 2005. március 18-án jelenik meg!

A következő PC GURU teljes játéka:

"Monty Pythonra emlékeztető helyzetkomikumának, fordulatos történetének és kitűnő karaktereinek köszönhetően kellemes kikapcsolódást nyújt a műfaj szerelmeseinek"
PC GURU

Magyar felirattal!!!

A következő PC GURU március 18-án jelenik meg!



Impresszum

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) ■ sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) ■ hancu@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) ■ grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) ■ joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) ■ chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ■ ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor(Gaben) ■ gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Tel: (06-1)-888-3402

Levelezési cím: PC GURU 1426 Budapest, Pf. 339
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Hotline vonalak:
Tel (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-3422
Tel: (06-1)-888-3423

Előfizetési díj a kiadónál:
6 szám: 8616 Ft (20% kedvezmény)
12 szám: 16164 Ft (25% kedvezmény)
Előfizethető:
Terjesztési osztályunkon valamint üzletünkben

Terjesztési osztály:
Postacím: 1429 Budapest Pf.339
Telefon: (06-1)-888-3421, (06-1)-888-3422, (06-1)-888-3423
Honlap: www.itmediabolt.hu
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Ügyfélszolgálat és bolt:
Budapest, VI. Teréz krt. 47 (a Nyugati pályaudvarnál)
Nyitvatartás: hétfő - péntek: 9 - 20 óráig
szombat - vasárnap: 9 - 15 óráig

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Tóth Zsuzsanna Tel: (06-1)-888-3469, Fax: (06-1)-888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu

Lapigazgató:
Walitschek Csilla
Tel: (06-1)-888-3450, **Fax:** (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
E-mail: cgerlach@vogelburda.hu
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, **Fax:** (06-1)-888-3499

Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és benzinkutak.
Terjesztés gondozás:
Sajtómenedzser Szaktanácsadó és szolgáltató Bt.
Tel.: 343 - 2346 Fax.:352 - 2865
E-mail: sajtomenedzser@mail.tvnet.hu

Előfizetéses terjesztés:
Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Rt. hírlap Üzletág. Előfizethető közvetlenül a postai kézbesítőknél, az ország bármelyik pontján, Budapesten a HírlapÜgyfélszolgálati Irodákban és a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1. tel: (06-1)-477-6300 Postacím: Bp., 1900
További információk: 06-80 444-444

Előfizethető továbbá hírlap kézbesítőknél és a Hírlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 26100 példányban készül.
Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1796 Ft

Levilágítás: Profil Kft. **Nyomás:** Révai Nyomda.

A közölt cikkek forditása, utánnyomása, sokszorositása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés-
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztositjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan virusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhivjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

HALLOTTAD AZT A VICCET, HOGY... ?

BURGER KING

A skót és kisfia a Burger King előtt állnak.
– Apu, vegyél nekem egy New York szendvicset! Csak 299 Ft! – kéri a kisfiú az apukáját.
– Nyújtsd ki a bácsira a nyelved kisfiam! Hátha hozzád vág egyet!

Tűzön grillezve

SAJTBURGER ÉS KIS KRUMPLI
299 Ft

NEW YORK SZENDVICS
299 Ft

2 ERDEIGYÜMÖLCSÖS FAGYLALT 299 Ft

299 Ft

® Burger King és a köríves logó a Burger King Corporation bejegyzett védjegye. Minden jog fenntartva.

Találkozás egy új világgal.
26mm
ULTRA Slim INNOVATION
A világ egyik legkeskenyebb,
26 mm-es monitora.
LG
Life's Good
FLATRON™
Ultra Slim Series (FLATRON LCD L1980U, L1780U)